Журнал для настоящих компьютерных игроков Рекламно-издательская группа «Фантазия»

MegaGame

4 2001

http://www.gamecenter.ru

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ!

Giants: Citizen Kabuto

Gunlok

НА CD
МЕГАСОЛЮШНЫ
American McGee's Alice
TV Star

ВИДЕОКАРТЫ

Что происходит на рынке 3D-ускорителей?

PREVIEW

- X-COM: Enforcer
- Myst III: Exile
- Mafia: La Cosa Nostra
- Tropico

и другие игры...

Более 120 игр в номере

Icewind Dale: Heart of Winter

Heist

Не зная страха

и еще несколько игр

Clive Barker's Undying

Век Парусников II

Settlers 4

ISSN 1560-988X
9 771560 988015

Megahit: Clive Barker's Undying · Век Парусников II · Settlers 4 · Solution: Giants: Citizen Kabuto · Gunlok
Preview: X-COM: Enforcer · Myst III: Exile · Tropico · Review: Icewind Dale: Heart of Winter · Heist · Не зная страха

MegaGame №4 2001

Ты ещё **не понял**, что

САМЫЙ
ИНТЕРЕСНЫЙ
ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРАХ?!

ПОДПИШИСЬ!

Подписной индекс: 38014

Mega GAME
Номер 4 (28)
2001

СОДЕРЖАНИЕ

Фантазия

6-13 30 ДНЕЙ НА ЛИНИИ ОГНЯ

МАРТ

...раздел посвящен событиям, произошедшим за месяц. Здесь содержится оперативная информация, полезная для ориентации в новых играх, фирмах, железках и т. д.

Мафия бесконечна 8
Продолжение Baldur's Gate II

«Монополия» на PC! 9
Новая игра в мире Star Trek

Второму The Sims быть! 10

А у нас... А у них... 12-13

14 Игрок

Дерек Смарт – самый спокойный человек на свете

Как делать игру сто лет, не сделать, и при этом не сойти с ума

18 Предварительный Просмотр

19 Tropico
21 One Must Fall: Battlegrounds
23 Medal Of Honor: Allied Assault
26 X-Com: Enforcer
29 Mafia: La Cosa Nostra
31 Battle Isle: DarkSpace
33 Fighting Legends
36 Wiggles
38 Independence War 2: The Edge of Chaos
40 Real War
42 Myst III: Exile

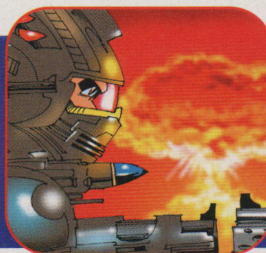
46 Коктейль

Мы наш, мы новый мир построим...

МЕГА ХИТ

55 Век Парусников II
59 Undying
63 The Settlers IV

158 Ящик для Мусора



160 Игры в моей жизни

68 Стенка на стенку

Железные дядьки на тропе войны

[MechWarrior 4]

72 Красота

Гори, гори, моя звезда

[TV Star]

76 ОБОЙМА

«Обойма»! Святая-святых МегаГейма. Здесь, в уютной упаковочке, поблескивая латунью и влажностью ружейного масла, лежат, гильзочка к гильзочке, разнообразные описаловы разнообразных игрушек

77 Воскрешение
80 Dinosaurs
83 Giants
87 Heist
89 Icewind Dale: Heart of Winter
92 Не зная страха
96 Легенды о рыцрстве
99 Агент: Особое Задание
102 Tony Hawk's Pro Scater 2

104 Мои виртуальные похождения

Байки старого морпеха

Рассказ

108 Бестолковые рейтинги

Уголовный кодекс нам не писан!

Рейтинг кривых дорожек

112 Mission Possible

113 Одиссея капитана База

Как мочили гражданина Кабуто

[Giants]

121 Добрый дяденька Ганлок всем подарки приволок

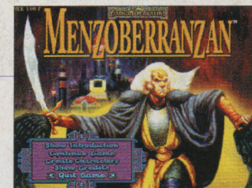
Краткое пособие по уничтожению боевой техники

[Gunlok]

132 Игры, любимые народом

И некто До'Урден нам путь озарил

[Menzoberranzan]



136 СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

137 ХРАНИТЬ ВЕЧНО!
Тестирование новых винчестеров

143 ЧТО С ПАМЯТЬЮ МОЕЙ СТАЛО
RAM — мелкий, но важный

146 ВИДЕО КАК ОНО ЕСТЬ
А подать сюда картинку красивую

150 НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ
Сколько должно быть кнопок у мыши?

154 Internet для геймера

GameSpy

И с чем его едят

Апрель, как давно заметили ученые, является вторым месяцем весны, а также четвертым месяцем года. В апреле обычно бывает 30 дней, хотя встречаются исключения: например, в 1209 году в Лондоне отметили уникальное природное явление: 31-е и 32-е апреля. Ученые до сих пор не смогли понять причину подобного феномена, а потому всю информацию о нем засекретили.

Весна — второй сезон в году. Во время весны отмечаются следующие характерные признаки: становится теплее, солнышко блестит, ласточка при этом в сени к нам летит. Отметим также, что на деревьях сперва появляются, а впоследствии набухают и распускаются почки и осуществляется процесс цветения. В ходе оного бутоны раскрываются и являют свету различные цветы, обладающие тычинками и пестиками; выевшие себя после зимы насекомые, в свою очередь, осуществляют перенос пыльцы с тычинок на, как вы уже догадались, пестики. День становится длиннее. Таковы основные признаки весны.

В апреле Гагарин сел в ракету и улетел в космос. И не вернулся. Информацию, опять же засекретили спецслужбы и представили миру двойника, который якобы впоследствии разбился на самолете. На самом деле Гагарин до последнего времени жил в космосе на станции «Мир», однако в ближайший День космонавтики покинет ее и улетит на Альфу Центавра, где была обнаружена разумная жизнь. До Гагарина к центаврианам уже улетели такие видные деятели, как Лев Толстой, Иван Тургенев, Владимир Ленин, Элвис Пресли и Сид Вишез. Там они обрели бессмертие, ибо такова магическая сила Альфы Центавра. После этого следы пребывания Гагарина на «Мире» будут уничтожены посредством затопления оной станции в океане, где уже сгинули тапочки Льва Толстого, первого русского космонавта, в целях конспирации именуемого писателем (на самом деле «Войну и мир» написал Петр Первый, который был провидцем).

Много еще интересной и полезной информации касательно апреля могли бы поведать вам мы, однако весна на дворе, пора закругляться.

Редакция

Список игр, упоминаемых в номере

4 Wheel Racing 12
Aces High 7
Anachronox 7
Anarchy Online 7
Art of Magic 7
Asheron's Call 11, 154
Baldur's Gate II 109
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal 8
Battle Isle: Dark Space 31
Battlecruiser 3020 AD 14
Battlecruiser Millenium 14
Black and White 7
Borg Assimilator 7, 9
Championship Manager 9
Civilization III 7, 9
Clive Barker's Undying 13, 59
Commandos 2 7, 11
Conflict Zone 7
Cossacks: European Wars 13
Deep Space Nine: Dominion Wars 13
Desperados 9
Deus Ex 7, 110
Dinosaurs 80
Disciples 2: Dark Prophesy 13
Earth and Beyond 7
EverQuest Deluxe Edition 7
Fallen Age 11
Fallout 109
Fallout Tactics 110
Fighting Legends 33
Fly! II 13
Freedom Force 7
Giants: Sitizen Kabuto 83, 113
Gunlok 121
Heist 87
Hitchcock 12
Icewind Dale 109
Icewind Dale: Heart of Winter 89
Il-2 Sturmovik 8
Incubation 111
Independence War 2: The Edge of Chaos 38
Inquisition 12
Insider 12
IronSquad 7
King of Chicago 9
Links 2001 7
Lohh Ness 12
Lords of the Rising Sun 9
Luna: Moon Colony Simulator 9
Mafia 8
Mafia: La Cosa Nostra 29
Mechwarrior 4: Vengeance 68
Medal Of Honor: Allied Assault 24
Metal Mutant 111
Monopoly City 9
Myst III: Exile 42
Necrocide: The Dead Must Die 7
New York Race 2215 12
No One Lives Forever 7
One Must Fall: Battlegrounds 21
Paradise Cracked 12
Piligrim 12
Prisoner of War 9
Prophesy 12
Real War 40
Severance: Blade of Darkness 7
Shogun Total War: The Mongol Invasion 7
Siege of Avalon 7
Sims 2.0, The 10
Sims Online, The 10
Star Trek: Armada II 7
Star Trek: Bridge Commander 13
Star Wars Galaxies 7
Stars! Supernova 8
Sudden Strike 13
Sudden Strike Forever 13
System Shock 111
System Shock 2 110
The Settlers IV 63
The Sims: House Party 7
Thief 109
Tony Hawk's Pro Skater 102
Tribes 2 7
Tropico 13, 19
TV Star 72
UEFA Challenge 11
Ultima Online 154
Unreal 111
Unreal: Return to Na-Pali 111
Wiggles 36
Worms World Party 11
X-Com Alliance 13
X-Com: Enforcer 26
Z: Steel Soldiers 8
Zeus: Master of Olympus 11
Агент: Особое Задание 99
Век парусников II 55
Воскрешение 77
Казаки: Европейские войны 12
Код доступа: РАЙ 12
Легенды о рыцарстве 96
Не зная страха 92
Орда: Цитадель Тамерлана 12
Проклятые земли 110
Цена Свободы 12
Шторм 12

Издательский дом «Фантазия»

Шеф-редактор **Владимир Зайковский** zaikov@subnet.ru
Директор по производству **Марианна Ким** kimm@subnet.ru
Директор по рекламе и маркетингу **Людмила Орлова** lorlova@subnet.ru

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Главный редактор **Дмитрий Резников** dr@gamecenter.ru
Заместитель главного редактора **Алексей Котко** kotko@gamecenter.ru
Выпускающий редактор **Петр Курков** corvus@submarine.ru
Ответственные редакторы **Петр Давыдов** pdavydov@gamecenter.ru
Николай Панков lijnik@gamecenter.ru
Николай Скоков nick@subnet.ru

ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ

Руководитель **Сергей Котов**
Татьяна Аверьянова
Ольга Дмитровская
Людмила Колобова
Людмила Коломийцева
Ольга Курсалова
Наталья Савельева
Ирина Рощина

ДИЗАЙН И ВЕРСТКА

Лейла Беншуша
Сергей Барабанщиков
Александр Горбачев
Павел Кондратович
Андрей Маркин
Валентин Молодов
Сергей Радионов
Роман Романов
Николай Талдыкин
Сергей Тимонов (обложка)

Фотограф **Андрей Давыдов**
Производственный отдел **Екатерина Мельникова**
Предпечатная подготовка **Игорь Новиков**
Репроцентр РА «Фантазия»

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Оптовая продажа **Александр Придачин** apridachin@submarine.ru
Любовь Болдина lubub@avia.formoza.ru (095) 273 6560
Отдел подписки **Алексей Грязнов** (095) 273 6560

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ

тел.: 232 0340, 232 0341, 232 0331

адрес редакции **Москва, Рязанский пр-т, 8А, бизнес-центр "Рязанский"**
для писем **111024, Москва, а/я 101**
секретариат **тел./факс: 232 0340, 232 0341, 232 0331**

Учредитель **ООО «Рекламное агентство "Фантазия"»**

Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»**
АЛМАЗ ПРЕСС **тел. (095) 253-8051, 253-8214, 253-8045, 785-2999**

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года.

Реклама в номере

1 С .... обложка, стр.75
Караван стр.157
Подводная Лодка .... обложка
Студия Прогулка .... обложка
Формоза .... стр. 65
Cityline стр.155
Crosna Internet стр.139
INT стр135
MegaGame 1
TEEN .... стр. 44,45
www. submarine.ru .... стр. 151
www. formoza.ru .... стр. 17

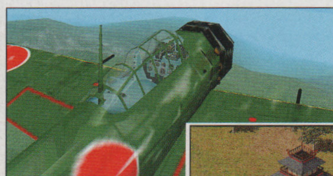
СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

Прохождения:
American McGee's Alice
TV-Star

Демоверсии

Читать обзоры — хорошо, но лучше поиграть. В разделе **ДЕМО** — демоверсии игр, описываемых в номере.

- Three Kingdoms: Fate of Dragon
- Aces High
- Exploman
- Giants: Citizen Kabuto
- GorkaMorka
- King of Dragon Pass
- «Златогорье»



Patches

Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

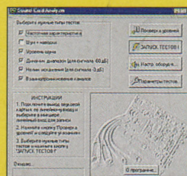
- Carnivores: Ice Age v.2.12
- Kingdom Under Fire v.1.08
- Half Life: Opposing Force v.1.1.0.4
- Battle Isle: Andosia War v.206
- No One Lives Forever . . . . upd#2 b2
- Sin v.1.11
- Star Track: Armada v.1.2
- Sea Dogs v.1.05

CHEATS

Полезные программы

Различные бесплатные программы, от аудиоплееров до Web-браузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, их много, и это хорошо.

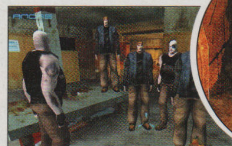
- Sensiva v.2.5
- Quick View Plus v.6.01
- Sound Card Analizer v.1.0
- MioBell v.2.3
- Meridian 59



Видеосалон

Разработчики знают: красота нынче важнее играбельности. Поэтому рекламные видеоролики игр — просто-таки произведение искусства. Смотрите красивое кино и услаждайте свою душу! В разделе **ВИДЕО** — ролики самых зрелищных из ожидающихся игр.

- Severance: Blade of Darkness
- Project Eden
- Red Faction



Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 98

30 ДНЕЙ НА ЛИНИИ ОГНЯ

Здравствуйте, дорогие читатели и геймеры! Поздоровался. Круто. Что б еще сказать? На дворе... нет — не годится. Погода нынче... хм... тоже не катит — банально как-то. Зачем писать о погоде — в окошко посмотрите, будет вам там и снег, и дождь, и слякоть, и парашютисты с автоматами. Не буду писать о погоде. Журнал наш о компьютерных играх. Вы ведь и покупали журнал об играх, правда? Так и есть — об играх. Вам продали именно то, что вы просили.

А знаете ли вы, что случилось недавно в мире компьютерных игр? В одном из подвалов штата Канзас имело место тестирование самой многообещающей игры всех времен, название которой Majestic. Если это название вам ничего не говорит, прочитайте превью в одном из прошлых номеров... и вообще не замыкайтесь в себе — погуляйте по Сети, прессу почитайте, пообщайтесь с друзьями-геймерами. Все нынче только о Majestic и говорят! Проект во всех отношениях глобальный и по этому показателю обещает затмить даже Yahoo! Teen Chat. Игрушка, раз ее уже тестируют, выйдет в начале третьего тысячелетия, и после этого никто в игры играть не будет. Все наоборот — игры будут играть в нас с вами, доставать сообщениями по электронной почте, телефону, факсу. Потом в игровой мир плавно вольются телевидение, холодильники и микроволновые печи, подключенные к Internet, а также наши с вами родные и близкие, сослуживцы и даже сотрудники госучреждений. Нетрудно предположить, что после этого грань между реальным миром и миром Majestic сотрется, и все сойдут с ума.

Теперь о прошедшем тестировании. Оно происходило в обстановке строжайшей секретности, все участники давали подписку о неразглашении, и после окончания бета-теста их никто не видел. Короче, ничего не известно. Читайте другие новости раздела, а про Majestic мы еще расскажем. Обязательно.

МАРТ

1 Наступила весна, и вместе с ней томительные ожидания add-on'а к Baldur's Gate 2, который и был анонсирован первого марта.

2 Сайт игры Anachronox, который был до сих пор напичкан flash'ем и грузился очень долго, стал доступен в виде html-версии.

3 На сайте Civilization III (http://www.firaxis.com /civ3/) случился апдейт, в связи с чем появилось много увлекательной информации.

4 Стало известно, что компания Westwood Studios разрабатывает новую стратегическую игру по мотивам Elite, которая называется Earth and Beyond.

5 Компания Everglide — производитель ковриков для мыши — выпустила (ура!!!) две новые модели Attack V-1 и GIGANTA V-1.

6 Фразцузкий издатель Ubi Soft объявил о своем намерении приобрести в собственность компанию The Learning Company.

7 Вышел очередной патч для игры No One Lives Forever, который можно скачать с сайта http://www.noonelivesforever.com/.

8 Ubi Soft анонсировала новую игру Conflict Zone — современный воргейм, который должен появиться в продаже летом этого года.

9 Bethesda Softworks обновила сайт игрушки Art of Magic (http://aom.bethsoft.com/ main.html), где появилась графическая и текстовая информация относительно гоблинов.

10 Спустя несколько дней после анонса игры Earth and Beyond, компания Electronic Arts открыла сайт этого проекта, который расположился по адресу http://aom.bethsoft.com/ main.html.

11 По сообщению фирмы Gigantic Games, в этот день началось открытое бетатестирование игры IronSquad (www.ironsquad.com).

12 Фирма Ubi Soft выпустила Everquest Delixe Editition, куда вошла сама игра, а также два add-on'а The Ruins of Kunark и Scars of Velious.

13 Компания Activision анонсировала игру Borg Assimilator.

14 Объявлено о новой онлайновой ролевой игре, которая называется Anarchy Online (http://www.anarchy-online.com/).

15 Стало известно, что add-on к игре Shogun выйдет в мае этого года. Он будет называться Shogun Total War: The Mongol Invasion.

16 Компания Irrational Games открыла официальный сайт игры Freedom Force, который расположился по адресу www.myfreedomforce.com.

17 Фирма Digital Tome выпустила очередную часть многосерийной игры Siege of Avalon (http://www.siege-of-avalon.com/).

18 Eidos Interactive объявила о своих планах выпустить в мае игру Deus Ex Game of the Year Edition.

19 Фирма Nova Logic объявила об открытии сайта игрушки Necrocide: The Dead Must Die (http://www.novalogic.com/ games/necrocide/).

20 Microsoft анонсировала новый expansion к игре Links 2001, который должен выйти в июне этого года.

21 На сайте Star Wars Galaxies (www.station.sony.com/starwars) появилась информация еще о трех играбельных расах, коими стали Rodian, Twi'lek и Mon Calamari.

22 В Англии независимые разработчики создали ассоциацию (The Independent Games Developers Association), которая будет заниматься распространением игр.

23 Игра Commandos 2 от компании Eidos Interactive обрела собственный Web-сайт (http://www.eidosinteractive.com/gss/legacy/commandos2/main.html).

24 Еще до выхода Black and White компания EA выложила в Сети дополнительную кричу (лошадь), которой нет в финальном релизе. Качайте ее отсюда - ftp://ftp.ea.com/pub/ ea/misc/bw/horse.exe.

25 Компания HiTech Creations выпустила новую версию (1.06) мультиплеерного авиасимулятора Aces High.

26 Игровой издатель Electronic Arts, компания Nintendo и Internet-гигант Yahoo! Решили объединить свои усилия в борьбе с пиратством. По этому поводу заключено соответствующее соглашение.

27 В этот день должна была выйти долгожданная игра Black and White. В момент сдачи номера она уже ушла в золото.

28 В продаже появилось продолжение мегапопулярной игры The Sims, которое называется The Sims House Party.

29 Компания Garage Games (http://www.garage-games.com/) продает движок от игры Tribes 2 за $100. Но если вы купите его и соберетесь сделать игру, то распространять ее придется только через Garage Games.

30 Компания Codemasters выпустила редактор уровней для игрушки Severance: Blade of Darkness.

31 Компания Activision анонсировала игрушку Star Trek: Armada II, которая должна появиться в продаже в декабре этого года.

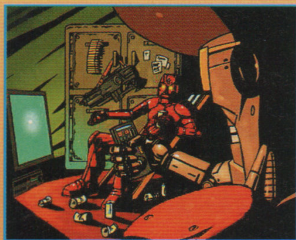
Short News

• Игра Stars! Supernova разработчика Mare Crisium Studios осталась без издателя. Компания Empire Interactive по неназванным причинам отказалась от финансирования этой стратегии реального времени.

• Фирма Eidos Interactive провела любопытный социологический опрос; выяснилось, что подавляющее большинство геймеров предпочли бы провести выходные в Париже с Ларой Крофт, нежели получить в собственность PlayStation 2 или Xbox.

• В конце февраля компания Blue Byte успешно провела бета-тестирование авиасимулятора IL-2 Sturmovik.

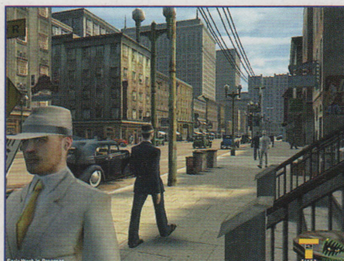
• RTS от компании Bitmap Brothers, которая называется Z: Steel Soldiers,



будет полностью рисованной. Графика персонажей и вооружения будет выполнена в стиле комиксов, что должно привнести в игру немного юмора.

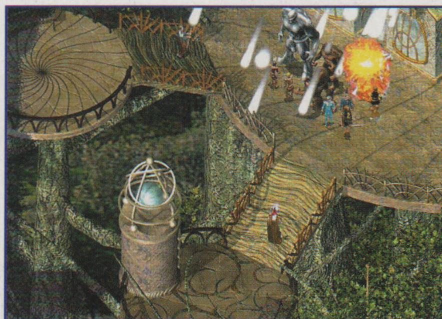
Мафия бесконечна

Нам стало известно, что игра Mafia — изрядно раскрученный и ожидаемый проект от фирмы Illusion Softworks — задерживается до лета этого года. Тенденция постоянных отсрочек релиза, как правило, не предвещает ничего хорошего, поэтому потенциальная мегахитовость Mafia в глазах геймеров неуклонно понижается. Правда, приятно то, что разработчики не ограничились банальными фразами типа «Игра выйдет, когда будет готова» или «Мы планируем поработать над деталями, чтобы иметь поистине феерический продукт». На этот раз ведущий дизайнер игры Daniel Vavra выступил на просторах Сети и рассказал о состоянии дел. Оказывается, в данный момент команда разработчиков трудится над графикой — активно обрабатываются изображения персонажей, полученные в результате использования технологии motion capture. Еще создается графическая симуляция дорожного движения и доводится внутриигровой AI. Создатели пока затрудняются определить сроки бета-тестирования, что делает невозможным назвать даже приблизительную дату выхода. Mafia, похоже, очень далека от релиза, и не исключено, что ближе к лету появятся новые сообщения о задержках. Стало также известно, что игровой мир не ограничивается большим городом, где происходят все действия, будет еще и внушительная по размерам сельская местность, графическим наполнением которой в данный момент занимается Illusion Softworks. В роли издателя игры Mafia: The City of Lost Heaven выступит компания Take 2 Interactive. MG

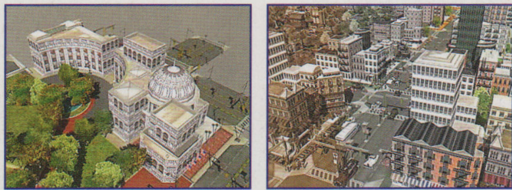


Продолжение Baldur's Gate II

Многие еще не успели отыграть в уже старенький Baldur's Gate II и относительно свежий Icewind Dale: Heart of Winter, а компании Black Isle и Bioware совместно анонсировали официальный add-on к мегахитовому компьютерному ролевику Baldur's Gate II: Shadows of Amn. Игровой мир расширится несколькими новыми локациями, огромным количеством заклинаний и персонажей. Новая игрушка будет называться BGII: Throne of Bhaal, и в ней, как говорят создатели, будет завершена сюжетная линия серии Baldur's Gate, а игроки выступят в роли сына Bhaal'a. Персонажи Throne of Bhaal смогут достигнуть 40-го уровня, а максимальный expirience теперь равняется 8 миллионам очков, что является рекордом для компьютерных RPG по правилам AD&D. Разработчики также объявили о сорока новых заклинаниях и прочих возможностях. Еще в игре будет утилита, называемая Character Kit, позволяющая создавать любых персонажей, владеющих заклинаниями (цитирую из пресс-релиза) «с непредсказуемым действием». Что это за спеллы, пока остается загадкой. Релиз игрушки Baldur's Gate II: Throne of Bhaal ожидается уже летом этого года, правда, назвать add-on самостоятельной игрой нельзя, так как для игры непременно потребуется официальная копия Baldur's Gate II. MG

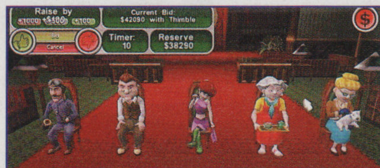


«Монополия» на PC!



Экономический симулятор от Infogrames вместе с предполагаемой датой релиза поменял и название. Игрушка, которая ранее фигурировала в новостях под названием Monopoly Tycoon, отныне будет именоваться Monopoly City, а релиз ее перенесен на второй квартал 2001 года. Как почти во всех бизнес-симах, вам предлагается управлять некой экономической единицей. В данном случае — городом, из которого предстоит сделать место, приятное для жителей и приносящее огромные прибыли владельцу, то есть вам. Для начала необходимо окинуть хозяйственным взглядом подотчетный городишко, и определить вид деятельности, на котором здесь можно наварить бабки. Дальнейшая реализация коварных замыслов подразумевает активное привлечение клиентуры в целях выкачивания из оной денежных средств, которые пригодятся для расширения влияния и создания новых источников доходов. Если деятельность будет достаточно успешна, вы вскоре сможете контролировать целые отрасли промышленности и районы города. Чтобы воспрепятствовать этому, в вашу работу будут активно вмешиваться конкуренты и неблагоприятные форс-мажорные обстоятельства. В целом игра ожидается достойная, графика обещается самая продвинутая, а геймплей будет объединять в себе экономическую стратегию, симуляторы градоначальников вроде Sim City и, как ни странно, знаменитую настольную игру «Монополия». Далее следует краткий список особенностей игры. Вам придется:

- Выявлять нужды населения и активно их удовлетворять.
- Заниматься разными видами бизнеса и стараться из всех извлечь максимум прибыли.
- Привлекать всеми доступными средствами клиентов.
- Проводить рекламные и PR-компании.
- Конкурировать с несколькими (до пяти) компьютерными и/или сетевыми противниками.
- Участвовать (вместе с конкурентами) в аукционах.
- Действовать во временном отрезке 1930–2001годы.



Мультиплеер поддержит игру как по локальной сети, так и в Internet на сервере Games.com. MG

Новая игра в мире Star Trek

Когда-то известная и влиятельная компания Activision в последнее время радует нас все меньше. Складывается ощущение, что последнее, откуда фирма может черпать финансы — это соглашение с фирмой Paramount о разработке игр, основанных на вселенной Star Trek. Кроме прочего, эту точку зрения подтверждает недавний анонс игрушки Borg Assimilator — первого так называемого «симулятора Бога», действия которого имеют место быть в стартрековском научно-фантастическом мире. Надо отметить, что, судя по предварительным пресс-релизам, геймплей будет скорее напоминать экономическую стратегию, нежели что-то типа SimCity. Придется строить базы, разными способами получать технологии и активно взаимодействовать с тремя, непохожими друг на друга расами — Romulans, Klingons и Federation, которые всеми доступными методами оспаривают свое право на существование. Разработчики Borg Assimilator обещают продуманную и разветвленную экономическую составляющую игры, а также огромное количество построек. Будет одна кампания, состоящая из 12 миссий, после прохождения которой открывается возможность играть на случайных картах. Созданием Borg Assimilator занимается та же команда разработчиков, которая в недалеком прошлом делала Majesty. Остается добавить, что релиз неблизок и пока намечен на конец этого года. MG

Short News

- Разработчик и издатель Codemasters анонсировал очередную игру. Ею стала Prisoner of War — современный воргейм, действия которого происходят во Вторую мировую войну.
- Менеджер польской сборной по футболу Jerzy Engel в одном из своих интервью высказал много лестных слов в адрес симулятора Championship Manager 00/01. Он порекомендовал эту игру всем, кто планирует сделать успешную карьеру футбольного тренера.
- Стала известна приблизительная дата релиза игры Civilization III разработчика Firaxis. Согласно расписанию выхода игр компании Infogrames третья часть легендарной стратегии появится в продаже перед католическим Рождеством этого года.
- В симуляторе жизни на Луне Luna: Moon Colony Simulator будет несколько очень оригинальных зданий. В частности, можно отметить

огромный павильон для низкогравитационного гольфа. Подробности этого многообещающего проекта можно узнать на официальном сайте игры (http://www.lunagame.com/).
- Компания Cinemaware выложила для свободного скачивания на своем сайте (http://www.cinemaware.com/) две классические игры с уже забытой платформы Amiga — King of Chicago и Lords of the Rising Sun.
- Verant Interactive поделилась следующей информацией: в онлайновой игрушке Star Wars Galaxies у игроков не будет возможности примерить белый костюм Stormtrooper'а. Это связано с тем, что Stormtrooper'ы изрядно глупы и находятся в жестком подчинении у своих хозяев, поэтому карьеры для них предусмотрено не будет.
- Издатель Infogrames и разработчик Spellbound Interactive сообщили о своем намерении сделать Desperados многосерийной игрой. Первая часть этой стратегии, действия которой происходят на Диком Западе, должна была выйти в марте, после чего планировался релиз большого количества продолжений.

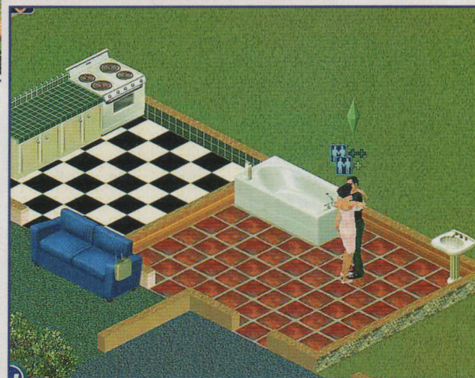
Второму The Sims быть!

Антон Гусаров

Наконец-то стало известно, что игра The Sims 2.0 будет! А сообщил об этом сам Уилл Райт – ведущий сотрудник легендарной компании Maxis. Случилось это в межсезонье, когда приходящиеся на конец года распродажи и презентации уже позади, но до весенне-летних выставок еще далеко. В это время разработчики и издательства очень любят устраивать всевозможного рода симпозиумы, семинары и едва ли не домашние чаепития, где всячески обещают, клянутся и угощают друг друга халявной выпивкой.

Одной из первых крупных конференций этого года была проведенная очень серьезным и научным Университетом Южной Калифорнии, носящая гордое название «Развлечения в веке интерактивности» (Entertainment for the Interactive Age). Приятно, что такое матерое заведение, как целый Университет, уделяет внимание компьютерным играм.

На конференции игроделы выступали в порядке общей очереди, и ничто не предвещало хоть какого-нибудь разнообразия, пока на кафедру огромного по меркам Южной Калифорнии зала для презентаций не взобрался сам Уилл Райт. В чем заключается секрет необычайной популярности игры? Каковы планы Maxis? Имеют ли под собой обоснование ходящие по Сети слухи о создании онлайн-версии Sims? На все эти вопросы Райт и попытался ответить в ходе своих рассуждений.



Прежде всего девелопер успокоил присутствующих, заявив, что официальный сиквел под рабочим названием The Sims 2.0 вопреки заявлениям скептиков будет! Как заявил Райт, Sims 2.0 станет «еще большим конструктором, нежели Sims». Разработчик уверен в том, что по прошествии нескольких лет геймеры не будут играть в игры; они будут создавать их. Разумеется, Райт поспешил заверить слушателей в том, что пионером на пути к гибким играм будущего станет именно Sims 2.0. Дальше эстафету все возрастающей интерактивности подхватит еще один проект Maxis, пока что называемый The Sims Online. Нам предлагается не только взращивать и воспитывать свое виртуальное эго в режиме онлайн, но и заботиться о его взаимоотношениях с другими людьми, чье поведение несомненно будет отличаться от паттерновых действий кремниево-алюминиевых симов. Таким образом, в новой онлайновой вселенной можно будет лечь в постель не с тупым NPC, а с реальным человеком. Согласитесь, это добавит остроты ощущений! В ответ на закономерно возникающий вопрос о способах привлечения игроков, которые, кстати говоря, поначалу без особого энтузиазма оценивали перспективы Sims Online, девелопер признался, что намерен задействовать в игре одну из многих человеческих слабостей, а именно жажду наживы, стремление к ней. «Трудно даже представить, какую свору устроят геймеры, чтобы взобраться на вершину популярности

И все же основной фичей потенциального хита будет поддержка созданных самыми обыкновенными пользователями окружений. В Maxis оценили правильность подхода распространения несложного для освоения инструментария задолго до релиза самой игры: еще в 1999 году компания выложила предварительные версии Sims-редакторов на своем сайте, и к состоявшемуся через несколько месяцев после этого выходу The Sims было выпущено огромное количество самых разнообразных «шкур», тайлов, флоры, утвари и прочих объектов. Если надоела

и стать первым», — говорит Райт, и надо признать, что с ним можно только согласиться. Почти в каждом из нас сидит Геракл или того пуще Марина Раскова — первая советская женщина-штурман!

Для тех, кого слава в чистом ее проявлении интересует мало, есть и другие «конкурсы», как называет их Sims-папа. Например, геймер может стать самым уважаемым или самым влиятельным симом.

бесконечная борьба за популярность, то ничто и никто не помешает вам создать свой собственный уголок в мире Sims в какой угодно стилистике с какой угодно атмосферой. Игроки даже смогут заниматься Sims-бизнесом и зарабатывать деньги. Еще один «конкурс» для геймеров?

Райт, вне всяческих сомнений, просто обязан выполнить все свои обещания, тогда мы увидим великолепную игру, пускай немного коммерческую, но уж точно великолепную. Какой и была в свое время The Sims. Если же не выполнит — мы все умрем, ибо люди смертны... MG

Short News

- Стало известно, что стратегическая игра Commandos 2, действия которой происходят в период Второй мировой войны, появится в продаже уже в июне этого года.

- Разработчик Impressions Games и издатель Sierra выложили в Сети утилиту с длинным названием Official Zeus: Master of Olympus Enhancement Pack, которая является не чем иным, как редактором миссий. Скачать программу можно отсюда: http://www.sierra.com/.

- Как известно, строгое исполнение правил игры Asheron's Call до недавнего времени контролировалось весьма немаленькой группой добровольцев, но в феврале Microsoft решила это изменить — компания создала специальную команду профессионалов, которые с тех пор следят за игровым миром Asheron's Call.

- Онлайновый магазин Software First, продающий компьютерные игры, предоставил всем посетителям новую услугу. Теперь можно посоветоваться с консультантом в реальном времени, находясь прямо в Сети. Для реализации голосового общения была использована технология Talk Live.

- У мегапопулярной стратегической игры Worms World Party появился

собственный Web-сайт, который можно обнаружить по адресу http://wwp.team17.com/.

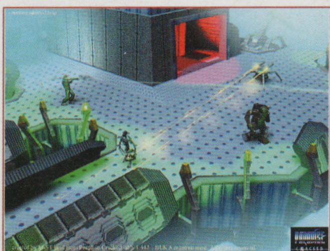
- Сайт Netamin.com планирует в ближайшем времени провести бета-тестирование новой онлайновой RPG под названием Fallen Age. В этом процессе примут участие 5000 человек (им необходимо предварительно записаться на сайте http://www.fallenage.com/). Тестирование начнется в середине апреля.

- Группы независимых игровых разработчиков Великобритании объединились в могучую ассоциацию, которая получила название TIGA (The Independent Games Developers Association).

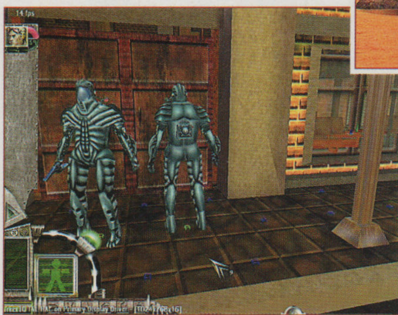
- Компания Infogrames объявила, что футбольный симулятор UEFA Challenge появится в продаже во втором квартале 2001 года.

А у нас...

У нас всегда было принято всячески клеймить отечественных издателей и разработчиков. Дескать, игр они делают мало, а те, что в итоге выходят, оказываются... хм... низкого качества. Отзывы прессы о состоянии дел у отечественных игроделов не смогли изме-



нить даже громкие и успешные релизы «Проклятых земель» от Nival'а, «Казаков» от разработчиков с дружественной Украины и многих других. Чем вызвана стагнация в игровой прессе наряду с очевидным прогрессом в отечественном игроделании, не вполне понятно. Возможно, потому, что написать «все очень плохо, и просвета не видно» значительно легче,



нежели что-то вроде «жизнь налаживается». Тем не менее, если вы обратили внимание, уже который месяц наша «Обойма» состоит из игрушек нашего производства чуть ли не на половину. Может, и правда «жизнь налаживается»?

Компания Nival объявила о подписании договора с фирмой Wanadoo Edition на всю линейку игр 2001 года. В связи с этим нас ждет большое количество игр на русском языке почти всех существующих жанров. Среди них два квеста: Piligrim — приключения какого-то Симона де Лакруа, который действует в XIII веке нашей эры и активно спасает таинственный манускрипт от вездесущей и жестокой инквизиции. Lohh Ness — детектив и шпионский триллер в одном флаконе. Действия происходят в Шотландии в 30-х годах прошлого столетия. Ваш герой, пытаясь распутать очередное дело, попадает в самый центр жуткого мистического заговора. Про лох-несское чудовище упоминаний нет, очевидно, к игре оно не будет иметь никакого отношения.

Жанр action с элементами adventure представляют четыре игры: Prophesy — продолжение «Пророка и Убийцы», вторая часть похождений мужика по имени Паоло Коэльо по мотивам «Тысячи и одной ночи». Inquisition — сюжет завязан на Столетней войне. Hitchcock — психологический триллер (интересно, насколько компьютерная игра способна реализовать этот киножанр) по мотивам нескольких фильмов Альфреда Хичкока. И, наконец, Insider. В этом проекте элементы action сведены к минимуму — по всей видимости, нас ждет квест с неплохой графикой, активно использующей motion capture.

Также Nival обещает два автосимулятора: гонки на внедорожниках 4 Wheel Racing и футуристический симулятор New York Race 2215, навеянный фильмом «Пятый элемент».

Компания «Бука» изрядно потрепала нервы всем ожидающим продолжения игры JA2. Локализованный проект «JA 2.5: Цена свободы» должен был появиться на прилавках магазинов в марте, то есть спустя продолжительное время с момента релиза Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business на Западе. Игрушка «Шторм», которая разрабатывалась несколько лет и задерживалась бесчисленное количество раз, также должна была появиться в марте этого года. Если не произошло отсрочек релиза, вы уже имеете возможность поиграть в JA 2.5 и «Шторм».

Еще компания «Бука» анонсировала две игры, релиз которых намечен на сентябрь этого года. Выйдет аддон к «Орде», который носит название «Орда: Цитадель

Тамерлана» и представляет собой не что иное, как комплект дополнительных карт. Игра «Код доступа: РАЙ» (Paradise Cracked) заявлена как походовая стратегия с элементами RPG. Судя по имеющейся информации, это будет нечто, похожее на X-Com. В вашем распоряжении будет команда спецназовцев, которым необходимо отдавать приказания. Игрушка полностью пошаговая — на каждый ход у любого бойца будет определенное количество очков, которые тот по вашему усмотрению может потратить на движение, стрельбу и проч. Используется система из X-Com, снабженная современной трехмерной графикой и несколькими уникальными фичами.

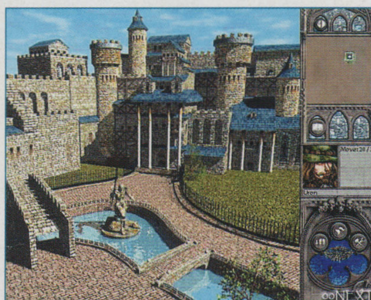
Такие вот дела «у нас». Как видите, происходит много всего — игры не только выходят, но и разрабатываются, что является очевидным признаком динамичного развития отрасли. MG

А у них...

Весь февраль западные издатели и разработчики держали на голодном пайке любителей компьютерных игр всего мира. Из достойных внимания игрушек вышла только Undying. К счастью, в марте ситуация изменилась коренным образом: появилось некоторое количество игр, добрую половину из которых можно смело записать в мегахиты. В апреле опять намечается некоторый спад, но он, скорее всего, пройдет безболезненно для играющей общественности, так как мартовские релизы подарят нам много часов самого разного геймплея и западные игроделы будут активно кормить геймеров слухами относительно грядущих громких хитов, которые будут показаны в Лос-Анджелесе на выставке E3.

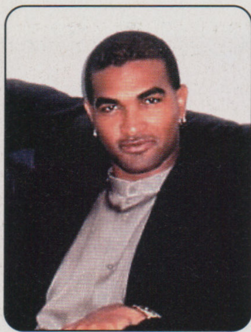
Компания Startegy First в апреле явно планирует активизироваться. Выйдет целых три игры, две из которых если не мегахиты, то уж точно добротные и ожидаемые продукты. Во-первых, появится Disciples 2: Dark Prophecy — сиквел пошаговой стратегии по мотивам HOM&M под названием Disciples. Первая часть у нас была не особенно популярна, так как была чистой воды клоном, к тому же обремененным очевидными недостатками и просчетами разработчиков, однако вторая часть обещает быть значительно лучше: все старые ошибки должны быть исправлены, а геймплей модифицирован в соответствии с пожеланиями игроков. Вторая игрушка — это add-on к Sudden Strike. По мнению многих, самая реалистичная и сбалансированная стратегия реального времени всех времен. Продолжение этой игрушки будет называться Sudden Strike Forever, и оно ожидается с нетерпением. Еще Strategy First выпустит на западный рынок RTS Cossacks: European Wars, что для нас не очень актуально, но, вполне вероятно, поможет фирме-издателю занять лидирующие позиции на рынке компьютерных игр.

Игра X-Com Alliance от компании Infogrames также должна увидеть свет в апреле. Знаменитая серия игр, от которой пошел новый жанр тактических симуляторов, в начале третьего тысячелетия грозит преобразоваться в 3D-шутер. Alliance будет использовать движок Unreal 3D, вид «из глаз» и всяческие трехмерные модели. Те же Сектоиды будут, естественно, выглядеть на порядок круче и страшнее, особенно когда направят дуло своего Blaster Gun'а прямо вам в лицо. Потеряет от этого игра или, наоборот, выиграет (в сравнении со стареньким X-Com'ом), сказать трудно, но той самой глобальной атмосферы спасения Земли от инопланетных захватчиков уже не будет. А будут миссии, монстры, NPC, ограниченное количество оружия и патронов, действия в реальном времени и кровища, кровища... То есть почти как в Quake. Правда, кое-что все же отличает X-Com от привычного нам трехмерного рубилова — вам придется управлять командой спецназовцев, каждый из которых имеет собственное оружие и навыки. Причем в любого члена команды можно будет «вселиться» в любой момент времени. Еще имеется некая стратегическая составляющая, олицетворением которой является ваш космический корабль «специального назначения». На нем будут происходить технологические исследования и повышение квалификации бойцов команды.



Компания Gathering Of Developers в середине апреля обещает игру Tropico — симулятор островного диктатора. Несмотря на то, что информации по игре не так уж и много, раскрутке проекта Tropico может позавидовать любая игра. Нетерпение, с которым геймеры всего мира ждут релиза, огромно (почему — не вполне понятно), в связи с чем надеемся, что Tropico не повторит судьбу лжехитов типа Hitman и оправдает все ожидания.

Из остальных достойных внимания игр, релиз которых запланирован на апрель, можно отметить Monopoly City, Star Trek: Bridge Commander, Fly! II и Deep Space Nine: Dominion Wars. MG



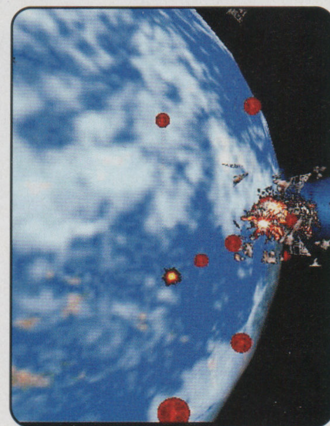
И снится нам не рокот космодрома...

или Судьба человека

Задумывались ли вы, что понимается под таким огромным, как вселенная, словом «геймер»? Для каждого оно означает свое: для одних — минуты пасьянса, для других — часы преферанса, для третьих — сутки квестов, для четвертых — недели стратегий. И только лишь на днях я понял, что существует еще и абсолютное понимание геймерства как стиля жизни. Ярким примером этого может послужить такая весьма незаурядная личность, как Дерек Смарт, о котором сегодня и пойдет речь. Кому-то это имя до боли знакомо, кто-то слышит его впервые... Скажу одно — судьба человека, подарившего игровой общественности глобальный космический симулятор с элементами многих других жанров BATTLECRUISER 3000 AD (далее по тексту BC), достойна восхищения.

Сергей Аверин aka Index

Конечно, разработчиков немало... Но кто из них отдал себя играм полностью, без остатка? Быть может, это и прозвучит несколько патетично, однако правда есть правда — Дерек Смарт буквально повернут (в лучшем смысле этого слова) на Battlecruiser'е. Первую часть этого эпохального проекта он, шутка ли, обдумывал и создавал на протяжении целых... восьми лет. Под контроль должен был быть поставлен всеобъемлющий мир — с экономикой, политикой, социологией, кроме того, не просто один мир, а целая Галактика. Огромный корабль, организм, живущий своей жизнью, множество планет, стремящееся к бесконечности количество персоналий и опций. Долгих восемь лет геймеров кормили сказками о будущем симуляторе. И в конце концов издатели из компании Take2, на которую в свое время работал Дерек и которая являлась официальным издателем игры, не выдержали испытания временем и попросту выкрали недоделанный мегахит у создателя буквально со стола. Недоработанная и не протестированная версия, которая на тот момент вообще не могла именоваться игрой, вышла на рынок. Она даже не содержала некоторых блоков кода, поэтому играть в нее просто было невозможно. Даже фанаты жанра, ждавшие игру с таким нетерпением, сдавались и отказывались продолжать попытки сохраняться и загружаться через каждые пять минут. Если бы на тот момент прошел конкурс на самую глючную игру, BC без сомнения взял бы гран-при. Судьба хита, а следовательно, и его автора, была, казалось, предрешена. Дело всей жизни Дерека умирало у него на глазах, а он мог лишь смотреть на это, выслушивая незаслуженные упреки и скрипя зубами от бессилия и обиды. У другого опустились бы руки, исчезла воля к победе и тяга к творчеству вообще. А что же Дерек? Нечеловеческими усилиями он буквально закидывает игроков патчами и вытягивает практически скатившийся в пропасть проект. Более того, по прошествии некоторого времени Смарт понял, что спасти глобальный проект (BC 3000 был только надводной его частью) можно исключительно альтруистическими мерами и выложил полностью исправленную версию BC 3000 AD на своем сайте для свободного скачивания, предварительно выкупив у Take2 права на свое же творение. После было многое, но главное в другом — уже этим летом свет должна увидеть новая эпохальная сага Смарта, которую тот окрестил BATTLECRUISER MILLENNIUM. Заявка серьезная, ведь это уже не 3000 и даже не 3020 A.D. Это

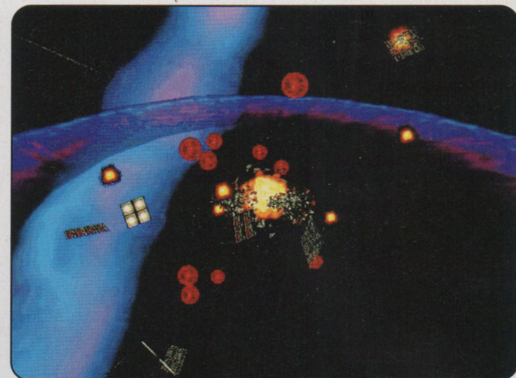


Кокпит-то вобщем не плохой. Только жалко, обзор невелик. Такую красоту мимо глаз пропускаешь. Хотя, может, оно и к лучшему. Зато карта какая получилась!

миллениум, а с ним в наше время не шутят. Именно поэтому, помятуя о вездесущих глюках в 3000 A.D., разработчики во главе со своим гуру решили подойти к этому вопросу с полной ответственностью. Бета-тестирование началось за полгода до намеченного выпуска игры и сейчас идет полным ходом. Разумеется, абсолютно все баги выловить не удастся, однако кто сказал, что это кому-то удавалось? Но то, что BC Millennium будет работать и даже летать, сейчас не вызывает никаких сомнений. Впрочем, оставим пока игру в стороне и поговорим о том, что же за человек Дерек Смарт? Игрок в нем, как впрочем и во многих из нас, зарождался с раннего детства. Одним из самых сильных переживаний Дерека, как он рассказывает, было знакомство с легендарной «Элитой». Впервые он увидел насколько безгранично может быть воображение, облаченное в форму простой компьютерной игры, в сравнении с нашей так называемой реальностью. Играя, он все больше убеждался — именно по ту сторону монитора находится самый прекрасный мир из возможных. Тот мир, где действительно хочется счастливо жить.

Вслед за «Элитой», которая стала «идейным вдохновителем» всех его будущих разработок, последовала целая вереница других любимых игрушек, таких, как Star Flight, Star Fleet и иже с ними. И чем больше Дерек играл, тем больше понимал он все несовершенство, с которым сталкивался. Душа же просила чего-то другого, большого и светлого. Тогда, в детстве, он еще не догадывался, как сложится его жизнь. Но одно он решил для себя точно: создать такую игру, в которой он сможет жить в полном смысле этого слова. Так наметился некий навеянный играми, фильмами и, разумеется, собственной фантазией компьютерный «Франкенштейн», состоящий из разнообразных игровых жанров, хитросплетенных друг с другом. Игра, как уже говорилось, вместила в себя все!

История создания BC настолько же терниста, насколько был тернист путь освоения ею рынка. Компьютерный интеллект, или попросту AI, использующийся в играх того времени, был настолько несовершенен, что идея создать глобальный мир, живущий по своим, компьютеру одному ведомым, законам казалась запредельной. Коллеги высмеивали Дерека, называли его сумасшедшим, уговаривали оставить эту бредовую затею. Но Смарт не успокоился. В то время он еще работал на одну крупную компанию, занимавшуюся игровым бизнесом. Карьера не только не помогала, напротив — активно мешала, поскольку совмещать основную работу и занятие собственным проектом было практически нереально.

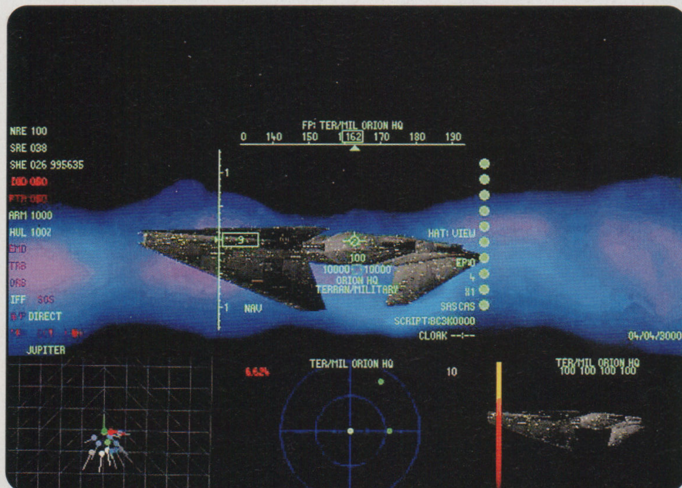


Несмотря на все это, наш герой сделал свой выбор. Не в силах устоять перед искушением создать глобальную игру всех времен и народов, Дерек организовал свою компанию, 3000 A.D., специально под проект. Начав работать, Дерек столкнулся с проблемой выбора языка программирования: ни C, ни C++ в дальнейшем не справлялись с тем, чего от них пытались добиться. В связи с чем был разработан новый язык, отвечавший практически всем требованиям. Разумеется, он был несовершенен, но, будучи разработанным под конкретную цель, вполне достойно справлялся со своей задачей.

Однако теперь все эти мелкие неприятности он считает несущественными, поскольку детище всецело окупило понесенные программистом моральные потери.

И тем не менее, несмотря ни на что, программер отзывается о своем творении довольно скромно: «Это всего лишь игра. Очередная игра». Неординарен только подход к тому, что можно и должно вынести каждому из его детища. Помимо приятного времяпрепровождения, разумеется. Дерек утверждает, что игра призвана подготовить человеческое сознание к реальным действиям в тех случаях, когда речь зайдет о выживании. Причем в условиях, максимально приближенных к реальности. Как с точки зрения графики, так и сюжета.

Вообще Дерек Смарт считает, что главное в играх — это гармония идеи и исполнения. Именно понимание своей уникальности как разработчика и как человека, осознание значимости собственной идеи — вот что помогло Дереку, по его собственным словам, не скатиться в пропасть однотипных игр, которыми и так уже завален рынок. Весь смысл жизни этого человека сводился к тому, чтобы сделать такую игру, которая действительно не была бы похожа ни на одну другую. Дерек считает, что если подходить к своему творчеству иначе неизбежно подчинишься интересам крупных компаний, требующих идти по накатанной. Но этот человек интересы геймеров, которые верят в него, ставит куда выше собственного кошелька! Ведь он тоже игрок, такой же, как и мы с вами. А игрок игрока, как известно, видит

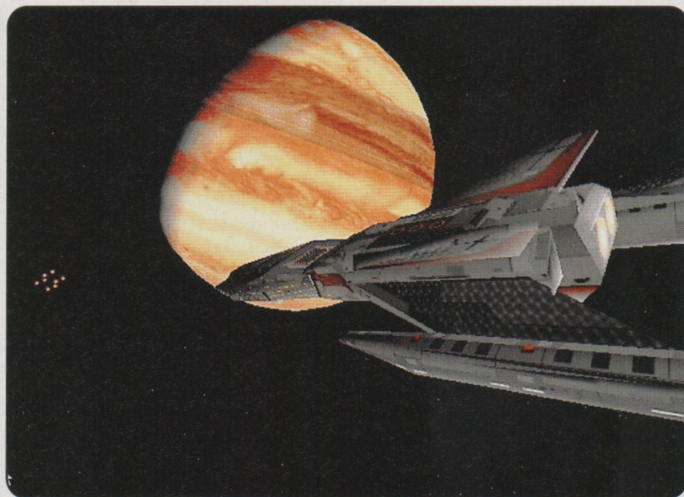


Ну что, стратеги всех земель и весей? Сердечко не сжалось от ностальгии неумолимой? И кто бы мог подумать, что вся эта красота родилась из старой доброй «Элиты»...

издалека, в беде никогда не бросит. А что может быть страшнее для нас, чем ужасающее однообразие? Нет, мириться с этим нельзя. Именно поэтому возникает закономерный вопрос о том, чем же займется Дерек после окончания очередного BC. У Смарта ответа пока нет. BC это игра всей жизни, и он, кажется, нашел себя в этом. Поэтому скорее всего будет продолжать сиквел. И за Millennium наверняка проследуют всевозможные New Edge, Next Generation, а также прочие... И это хорошо, поскольку вряд ли можно добиться чего-либо, разбазаривая себя по пустякам. Подобно гениальному музыканту, который всю жизнь совершенствует свою игру на родном инструменте, Дерек Смарт из года в год работает над своим миром, расширяя его и наполняя все новыми и новыми возможностями.

В нынешней ситуации, когда индустрия захвачена монополистами и 90% выходящих игрушек копируют друг друга, деяния Смарта вполне можно назвать поступком. Однако сам он верит, что единственное вечное и нерушимое, что останется в недалеком будущем от нынешней ситуации на рынке компьютерных игр, будут наши, геймерские, денежки, плавно перетекающие в их, разработчиков, кармашки. Все остальное претерпит глобальные перемены. Дерек предсказывает демографический взрыв на рынке интеллектуальных игр уже в течение ближайших нескольких лет! Особенно потому, что игрушки дешевеют и становятся в массе своей онлайновыми. Ряды издателей заметно поредеют, выселив фирмы, однодневки, появившиеся на рынке только для того, чтобы урвать куш. В его представлении в будущем править бал будут те компании, которые заинтересованы в продаже не просто броского ширпотреба, а настоящих творений, на которые геймеры обычно не жалеют ни средств, ни времени. Лично я искренне разделяю оптимизм Дерека, но боюсь, это будет реально никак не в ближайшем будущем, а, пожалуй, только лишь когда неутомимые бэттлкрузеры станут бороздить просторы земной стратосферы с такой же легкостью, как и в его эпохальной игре. Но дай бог, конечно, чтобы эти светлые времена наступили раньше.

Что же до продолжения собственного проекта, то, по словам Дерека, его BC Millenium должен стать чем-то совершенно новым в мире игр, чем-то особенным! Причем во многом и благодаря замечательному движку, который был куплен у компании Croteam, разрабатывающей сейчас на нем Serious Sam. Смарт уделяет особое внимание графике: она определяет то первое впечатление, которое получает игрок. Хотя борьба компаний, производящих видеоакселераторы, кажется Дереку мышиной возней: самого его всегда интересовали в первую очередь идея, замысел и играбельность. Всем, конечно, хочется, чтобы графика «летала»? Но человеческий глаз может уловить только 24 кадра в секунду, ну максимум 25 на подсознании. Имеет ли смысл гнаться за тридцатью и выше? Не легче ли сделать 24, но стабильных FPS? Проецироваться эти «фреймы в секунду», по мнению Дерека, в обозримом будущем будут через мониторы: лазерное проецирование изображения непосредственно на сетчатку глаза Смарт считает радужной мечтой, по крайней мере, в игровой индустрии — «неоправданными денежными затратами на неоправданные временные потери».

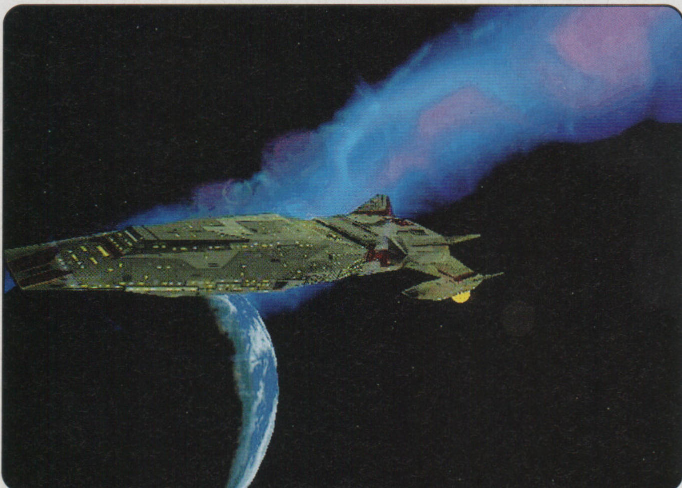


Работа по осчастливливанию геймеров не легка, и в свободные от творческих потуг минуты Дерек предпочитает... ну, конечно же, играть. Для психофизиологической разрядки он выбирает Quake2 или Tribes, если же душа лежит к чему-то более серьезному, то борьба переносится в воздух: Falcon 4, F15 или тот же Longbow2. Вне дома он посещает тренажерный зал или просто прогуливается по побережью, но с неизменным ноутбуком подмышкой. Кстати, как любой заядлый программер, он отмечает у себя боязнь открытых пространств, если можно так выразиться. Оказываясь на улице, его так и тянет вернуться и сесть за компьютер. Наверное, это профессиональное. Дерек считает, что прекрасно отвлечься, отдохнуть можно и за PC, например в Internet.

Во Всемирной сети у нашего героя есть «свои» сайты, которые он частенько посещает. Из любимых можно назвать CNN, Loonyboi, ABC, ZDnet, TMC, GA-Source и некоторые другие. Разумеется, главным образом Дерека интересуют странички, специализирующиеся на игровой индустрии.

И многими из них он весьма недоволен. Жалуется, что в последнее время вся информация, появляющаяся на одном сайте, спустя непродолжительное время всплывает и на всех остальных. Иногда Смарта мучает вопрос, зачем же он подписался на весь этот ворох новостей, ежедневно забивающий ему ящик, если в действительности он пользуется от силы двумя? Но подписка (как впрочем и все остальное в жизни) всего лишь стимулирует фантазию Дерека, работающую над BC: что где улучшить, как подправить... И вновь к работе над любимым проектом.

Что же можно почерпнуть из этой поучительной истории? Мораль проста: играть, как Смарт, играть в игры Смарта, играть лучше, чем он! Не уроним то высокое доверие, которое оказал нам Дерек, да пребудет в вечности дело всей его жизни. Всем сочинять хвалебные гимны рассекающим пространства фантазии бэттлкрузерам! И да пребудет с вами великая сила неугасимого смартовского (а стало быть умного) оптимизма! MG



Вот ведь! Красиво-то как. Это каким нужно обладать воображением, чтобы такую красоту, не будучи в космосе, с Земли-матушки наваять... Но это все — происки врагов. Засмотришься, а они в дамках.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

Полковник, как известно, был большая сволочь и пасовал при трех тузах. От этого никто ему ничего писать не хотел — ни писем, ни в пулю — ничего. Он прыгал и кричал, а злые санитары в халатах били его по голове резиновыми палками и весело смеялись. Кресты на их шапках были не красного, а черного цвета и выглядели весьма зловеще.

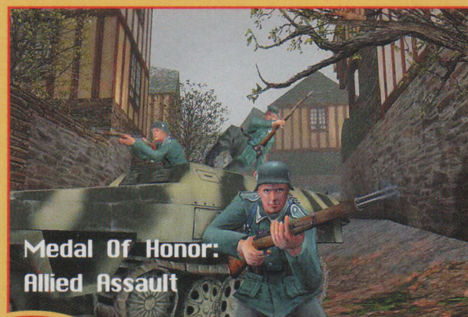
Хлюпа (см. мартовский номер) металась в палате по соседству. Она то выглядывала из-под лавки, то пыталась залезть в подвал за трупом брата-Химика, то просто сообщала что-то нечленораздельное про обязанности боцмана морского флота. Добрый главврач установил ей в палате иллюминатор, в который было видно море.

Море для иллюминатора рисовал больной Кошечкин, милый, тихий и симпатичный гражданин, зарезавший триста семьдесят человек оттого, что переиграл в «Червей». Больной Кошечкин имел палату на самом верхнем этаже здания, в железном баке без дверей, но с дырочкой диаметром 7 сантиметров в борту. Нет, врачи были не садисты — просто так Кошечкин родился, с баком. А людей зарезал оттого, что те подходили к дырке и смотрели внутрь. И тут изнутри ножище им прямо в глаз! Хрясть! Кровища вокруг, а из бака гулкий смех художника-натуралиста. «Ха! — смеялся Кошечкин.— Ха. Ха». И эхо было ему ответом — «Хаааа... ха... ха...».

А в палате, что располагалась во дворе больницы, сидели Засланцы и строчили строки про предстоящие выходы игр. Над этими идиотами потешалась вся больница. Их в шутку называли «провидцы». Были они люди небуйные, нормальные с виду, но любили иногда прогнать про то, чего нет и, скорее всего, не будет. Сей жанр они называли зарубежным словом Preview.

Некоторые образцы творчества этих милых людей вы можете прочесть на страницах по соседству.

Дмитрий Резников



Medal Of Honor: Allied Assault

Real War

Independence War 2: The Edge of Chaos

СОДЕРЖАНИЕ

19 Tropico
21 One Must Fall: Battlegrounds
24 Medal Of Honor: Allied Assault
26 X-Com: Enforcer
29 Mafia: La Cosa Nostra
31 Battle Isle: DarkSpace
33 Fighting Legends
36 Wiggles
38 Independence War 2: The Edge of Chaos
40 Real War
42 Myst III: Exile

Ждем с нетерпением...

Myst III: Exile

В Exile используются новые навигационные технологии, позволяющие сделать мир Myst более живым, не потеряв при этом ничего из художественной красоты и согласованности предыдущих игр этой серии.

Mafia: La Cosa Nostra

Игра будет состоять из пары десятков миссий, в которых нам с Томми придется спасаться от полиции, грабить банки, хладнокровно убивать — как своих, так и чужих, пробираться в хорошо охраняемые здания...

One Must Fall: Battlegrounds

Задумка у игры, как и положено, гениальная. Об исполнении говорить еще рано — все-таки обещается весной следующего года, но, насколько я могу судить по приведенным скромным скриншотам, ожидания, похоже, обмануты не будут.

Tropico

Стратегический хит миллениума Tropico позволит не только отдохнуть, но даже поправить здоровье в банановом раю.

Вива ла Революсион!

Tropico

Вы не отказались бы отдохнуть на Карибах? Выбраться из мерзкой, слякотной зимы на солнечное побережье лазурного моря, пополоскать ножки в ласковом прибое, познакомиться с очаровательной загорелой девчушкой с фигурой фотомодели, после чего провести с ней вечер в милой беседе о творчестве Сальвадора Дали за текилой пополам с авокадо?

Сергей Аверин aka Index

Товарищи! Как приземлены ваши желания! Стратегический хит миллениума Tropico позволит не только отдохнуть, но даже поправить здоровье в таком вот банановом раю. Это должно стать новым витком в деле окончательного самоутверждения альтер эго играющего, ибо город — это одно, страна — другое, а целый остров... в вашем персональном подчинении.

Характер персонажа целиком и полностью зависит от играющего. Будете ли вы диктатором с жестокой политикой тоталитаризма или белым и пушистым демократом, бегающим по городу и прислушивающимся к гласу народному,— вам решать. Будет ли ваш Фидель напыщенным индюком или законченным пьяницей, сердцеедом или слабоумным. Решать все это нужно с поправкой на свое будущее поведение, на реакцию избирателей и на... демократический строй. Поелику через некоторое время вашего правления будут проведены выборы! И если вы в них победите — флаг вам в правую руку, а барабан в левую. Если проиграете... Ну это совсем другая история. Суть в том, что успех в выборах определяет не кто бы то ни было, а народ. Если у вас в пятом колене генеалогического древа был фермер, можете считать, что землепашцы и скотоводы на вашей стороне.

Ну коли это экономическая стратегия, то должна быть какая ни то экономика. Первая статья доходов — туризм, а значит транспорт и гостиничный бизнес. Хотя на одном туризме все равно не выкарабкаться, нужно подумать и о промышленности, сельском хозяйстве и прочей мелочи. Подумать долго и тщательно, поскольку на том пятачке суши, куда вас забросила нелегкая, пространство удивительным образом ограничено. И та же клаустрофобия не позволяет поместить, например, химический завод по переработке отходов в непосредственной близости с бассейном и зоной отдыха.

Ну буржуи, чего говорить! У них же как? На банане точку нашли — брак. Пуговица на рубашке пришита не 10 стежками нитки, а 9 — брак. Вот и придется помучиться,

Разработчиками предусмотрены несколько миссий, по которым виртуальному Фиделю суждено пройти аки по плацу. Судьба будет бросать его из Боливии в Перу, а из Аргентины на родную Кубу.

Паспорт

Tropico

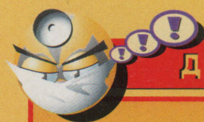
Жанр:	экономическая стратегия
Разработчик:	Gathering of Developers
Издатель:	PopTop Software
URL	www.poptop.com/Tropico.htm
Дата выхода:	апрель 2001 г.

Милый островок. Необитаемый, заметьте. Пока. А через энное количество времени он станет центром Банановой Республики со мной в качестве диктатора.

Фабрика в действии. Рабочие копошатся. Станки гремят. Трудовые будни идут своим чередом. И один Господь ведает, что у рабочих творится под касками. Хотя я это сейчас тоже узнаю.

Вид острова с высоты птичьего полета позволяет узреть единственный, пожалуй, изъян в игре — недостаточное место для размаха. Или это достоинство?..

Банкиры и полисмены, солдаты и повстанцы, журналисты и проститутки встретятся вам на улицах города. Каждый облачен в свою уникальную форму одежды, и все имеют свои персоналии и свойства характера.



ДИАГНОЗ

На протяжении нескольких месяцев (с того момента, как о ней узнал) ваш покорный слуга с микроскопом в руках копается на всех доступных сайтах Internet в надежде выискать новую информацию о дате выхода демоверсии. Молю Бога, чтобы меня не хватил кондратий, когда она выйдет. Ждем не дождемся!

планируя, какое здание куда поставить, учитывая то, что в игре их аж 60 штук. Если обрисовывать только направленности строений, то это и криминал, и туризм, и правительство, и производство, и наконец просто жилье.

Между строениями маячат юниты. Это что-то! Качество и детализация прорисовки движений поражают. Банкиры и полисмены, солдаты и повстанцы, журналисты и проститутки встретятся вам на улицах города. Каждый облачен в свою уникальную форму одежды и все, буквально все (!), имеют свои персоналии и свойства характера. В голове не укладывается. Каждый отдельно взятый рабочий и фермер имеет уникальные политические взгляды и пристрастия, моральные, нравственные и этические принципы. Пятьдесят персонажей будут обладать своими уникальными линиями поведения и взаимоотношениями друг с другом.

Уже это сворачивает мозги набекрень, но если вам покажется мало, так слушайте! Всех этих пиплов надо еще и осчастливить. К примеру, если рабочий после тяжелой смены не посмотрит в ближайшем кинотеатре свежий фильм — он расстроится. Или тот же банкир не мыслит свой вечер без роскошного ужина в пятизвездочном ресторане. Поначалу все это будет нивелироваться отмазками на уровне «Знаем, что тяжело, но делаем все возможное» или «Мы работаем над этим вопросом». Однако тропиканцы не так выдержаны, как россияне, и терпение их ангельское по любому в одночасье лопнет. И если вы не смогли найти человека, контролирующего ту или иную профессиональную прослойку,— жди беды, то бишь переворота. Народные буйства выступают в роли природных катаклизмов SimCity. Причем всех вместе взятых. Ну знатным стратегам не привыкать бороться с трудностями. Более того, когда в игре присутствует только экономическая нотка, это начинает несколько утомлять — душа требует чего-нибудь остренького, пахнущего пожаром и гнилью.

Разработчиками предусмотрены несколько миссий, по которым виртуальному Фиделю суждено пройти аки по плацу. Судьба будет бросать его из Боливии в Перу, а из Аргентины на родную Кубу. Каждая миссия по законам жанра будет сводиться к демографическому взрыву или накоплению определенного капитала в швейцарском банке в течение определенного количества лет.

Добавьте сюда зарекомендовавший себя с лучшей стороны движок от Railroad Tycoon II вкупе с поразительными возможностями масштабирования и всеми разрешениями — вплоть до 3200×2400, редактор карт, сохранение (загрузка в любой момент времени), шесть режимов течения времени, несколько уровней сложности и обещаемые разработчиками регулярно выходящие аддоны, и вы получите идеальный стратегический «чупа-чупс».

Как любой бочке меда, необходима и тут ложечка чего-нибудь изысканного, отмечу, что отсутствие мультиплеера хоть и обусловлено геймплеем, но несколько удручает. Уж слишком хороша должна получиться игруля. MG

Эх, раззудись плечо, отвались рука!

One Must Fall: Battlegrounds

— *Не, ну ты меня понял?*
— *Наезд? Наезд?!! Или повод для драки?*
— *Ты че, ваще?! Ну, повод, а че ты?*
— *Да я... Да ты... Короче, завтра твой и мой встречаются на заводе, понял?*
— *Заметано! Только у тебя ж банка консервная! Не развалится во время драки-то?*
— *Сам ты... банка! Со своим радиоприемником разберись!*
— *Посмотрим еще, у кого самокат на ножках!*

Max von BULL dozer

Спорщики расходятся и в самом злобном настроении направляются... нет, уж теперь-то они точно не пойдут по домам — скорее в ангар, где у каждого стоит прекрасный боевой робот, который на следующий день и будет отдуваться за воинственный пыл своего хозяина.

На мой взгляд, именно для того и задумывались игры в стиле fighting, в простонародье — драки. Для выхода лишней агрессии без лишнего членовредительства. Вместо того чтобы чисто и конкретно забивать стрелки в темных подворотнях, продвинутые пацаны теперь могут просто сесть (встать) за игру и выразить сопернику все, что они о нем думают с помощью все тех же кулаков, но виртуальных. Будучи большим поклонником этого стиля, спешу отдать ему положенные почести.

Паспорт

One Must Fall: Battlegrounds

Жанр:	fighting
Разработчик:	Diversions Enterteinment
Издатель:	TBA

URL: http://www.tba.com

Дата выхода: весна 2002 г.

OMF: Battlegrounds с радостью воспользовалась самыми современными наворотами типа 3D-ускорителей и плавающей камеры, что, несомненно, является плюсом.

Как говорят буржуи, the story is so far. Начиналось все еще с игровых автоматов, древних, но на которых игры шли гладко, красиво и... как бы это получше выразиться... фильмоподобно! Вы

Эй, мужики! Вы лучше сами уходите! А то я, когда разгонюсь, я такой страшный, что сам себя пугаюсь! Разойдитесь по-хорошему! Я тормозить не умею!

В пустыне дерущиеся роботы могут быть внезапно атакованы стадом взбесившихся летчиков-истребителей, в городе они могут рухнуть с крыши футуристического небоскреба.

словно погружались в атмосферу геймплея, перемещались целиком на выпуклый экран, за которым разворачивалась смертельная битва, вспыхивало восстание роботов или кипела первородная ярость. Люди (в основном очень предпенсионного возраста) настолько заразились идеей виртуального мордобоя, что тратили на простаивание у игровых автоматов кучу времени, а соответственно и денег. Уязвленные и резко обнищавшие производители компьютерных игр тут же заняли у сицилийской мафии кучу денег и, захлебываясь, начали всем скопом звонить куда-то, подписывать важные и серьезные бумаги, заключать контракты, пожимать руки и улыбаться в камеры.
В результате получилась несколько смешная ситуация: серьезные дяди-программисты поработали бородатыми мозгами, адаптировали модные драки под ПК, публика посмотрела, покивала одобрительно и... вернулась к игровым автоматам. «Во, блин!»— сказали дяди-программисты. «В чем же дело?» — спросили производители игрушек для ПК. «А, блин!»— сказали дяди-программисты. «Медленно! Несерьезно!» — поняли производители.
И действительно, эксперимент с переносом драк на ПК не удался именно потому, что по сравнению с быстрыми и простыми автоматами компы оказались мрачными тугодумами и лентяями. «Эх, блин!» — решились дяди, сдвинули стекла на лоб и выжидающе глянули на производителей. «А! — махнули рукой те,— как хотите!» И дяди как захотели! Да как сделали! Ни с того ни с сего настал 1994 год, а в двери к персональщикам постучалась скромная игрушка под загадочным и робким названием One Must Fall: 2097. «Здрассьте! — сказала игрушка,— вы не посмотрите, что там у меня?» Посмотрели. Обалдели. И все поняли.

Маленькая, но на диво приятная игра перевернула отношение к дракам на ПК с головы на ноги. Даже несмотря на то, что весь ее стиль был явно заимствован все с тех же мутировавших одноруких бандитов, играть в нее начали многие, и все с удовольствием. Взгляду восхищенного геймера представали секретные удары, специальные движения и даже «приканчивания» по типу мортал комбатовских! Любители компьютеров, с тоской потянувшиеся было к аркадам, воспряли духом и снова вернулись к честному бою, принцип которого — «кулак против кулака». Даже учитывая, что кулак этот был железным, а подчас и вовсе представлял собой металлическую клешню на сервоприводах.

Почти семь лет прошло с тех пор. Дяди-программисты, на вырученные за OMF деньги построившие себе шикарные пещеры, в которых намеревались проспать тридцать лет, три года, три месяца, три дня, три часа и три... килобайта, вдруг резко проснулись. Сидели они в своих пещерах, чесали репы и думали: «Что ж это нам не спится?» И тут неожиданно поняли. За дверями послышались тяжелые шаги улыбчивых производителей, которые, как известно, просто так не приходят, после чего раздались их голоса, а потом только появились и они сами. Как известно, производители всегда начинают издалека.
«Здравствуйте,— сказали они невыспавшимся дядям — а вот и мы!» «Видим! — проворчал Главный Программист. С чем пожаловали-то?» И самый хитрый производитель заискивающим голосом предложил: «А что если... нет, вы, конечно, не обязаны, но вы можете, если, конечно, хотите, сделать нам, так сказать, сиквел той нашумевшей, ну, вы помните, да? One Must Fall». «Ну помним,— подозрительно прищурился Главный Программист.— И что с того?» «Так вы понимаете,— засуетился производитель,— сейчас все подряд вторые части выпускают, даже у какого-то там Бальдра Калиткина сиквел бабахнули, а мы... Сидим, понимаете ли! Тогда же наши роботы такого переполоха наделали! Повторим?» «Да как два

Вы куда уставились? Сюда смотрите! Посмотрите, какой полигон! Сюда, говорю, смотрите! Какая Луна! Вы меня не слушаете! Ногу отпилили? И что? Он же железный! А вот Луна!

Дятлы враждебные реют над нами! В грудь нам стреляют и злобно гнетут! Если уж врежут, то сразу по башне! Залпом ракетным ее вам снесут!

байта переслать!» — решился Главный Программист, и работа закипела.

Задумка у игры, как и положено, гениальная. Об исполнении судить еще рано — все-таки обещается весной следующего года, но, насколько я могу судить по приведенным скромным скриншотам, ожидания, похоже, обмануты не будут.

Время дает свое. OMF: Battlegrounds с радостью воспользовалась самыми современными наворотами типа 3D-ускорителей и плавающей камеры, что, несомненно, является плюсом. Одно лишь осталось неизменным — основной сюжет. Впрочем, было бы что менять — главная идея игры в том, что в далеком будущем человечество перестало решать конфликты обычными, кровавыми способами, а заставило делать это за себя ба-альших железных роботов (см. эпиграф). Главное правило по ходу всего геймплея: «Дай в морду первым!», что на американский переводится как «One Must Fall». Ну, заокеанские буржуи всегда отличались покладистостью.

Сама игра, кстати, полностью перешла в 3D — радуйтесь, любители кучи движений: хотя вид и со спины вашего робота, но бить теперь можно обеими руками, обеими ногами, можно прыгать, бегать... Да что только нельзя! Все эти движения, естественно, можно комбинировать для произведения более сложных, так называемых специальных движений, а что уж говорить о родных сердцу «приканчиваниях»!

По законам жанра у подобной игры просто обязаны быть разнообразные арены. И они, конечно же, есть и разнообразны,

В общем-то я их понять могу. Самих роботов никто не спросил, хотят они драться или нет. Но зачем плевать в собственное лого, а? Это уже непристойно!

Я очень надеюсь, что это у него из глаз. Все же собственное лого, зачем же так некультурно... Хотя если в живот ударили, то (пусть и стальной) все может быть...

а при этом еще и, так сказать, интерактивны наоборот. Поясню: не только вы участвуете в жизни арены, но и она весьма ощутимо вносит вклад в жизнь вашего альтер эго. То есть на восьми выбираемых (!) аренах (Город, Арена клинков, Пустыня, Электростанция, Айсберг, Вулкан, Космическая станция и Каньон) имеются свои фишки, которые здорово разнообразят процесс. Например, в пустыне дерущиеся роботы могут быть внезапно атакованы стадом взбесившихся летчиков-истребителей, в городе они могут рухнуть с крыши футуристического небоскреба, ну, а что может случиться у Вулкана и на Арене клинков — догадаться легко.

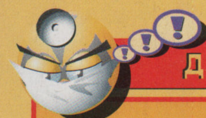
Самих роботов тоже восемь — Jaguar, Force, Pyros, Mantis, Chronos, Gargoyle, Katana и Warlord. Все они отличны как

Слышь, баклан! Мне кажется, я совсем не хочу смотреть, что у него получится. Пожалуй, пора бы мне, наконец, масло сменить, фотоэлементы прочистить!

Зачем, а? Ну за каким фруктом мне взбрело в голову назвать наш корабль «Титаником»? Я же сплавы имел в виду! Спла-вы!

обликом, так и характером (в смысле набором смертоубийственных движений), что вносит в игру здоровую долю здорового разнообразия...

Ах, да! Вспомнил! Обещают поддержку мультиплейера и игры по Internet! Честно, такого я в драках еще не видел. Интересно будет взглянуть, не так ли? Не так?! Ну все. Стрелка — у Вулкана, конец весны 2002 года. Приводите свою консервную банку — узнаем, чей самокат круче! MG



ДИАГНОЗ

Будучи горячим поклонником жанра, не берусь судить беспристрастно, но, похоже, ожидается хорошая, добротная игрушка-драка с хорошо продуманными возможностями. Уже на скриншотах видно, что графика на высоте. До выпуска еще год, возможно, появятся и новые приятности. Будем ждать. Лично я — с нетерпением.

Прощай приста-авка, привет PC!

Medal Of Honor: Allied Assault

Max von BULL dozer

Страшно. Жутко. Ужасно. Отвратительно. Не знаю, как насчет всех, но большинство людей описывает Вторую мировую войну очень близкими к этим эпитетами. Сколько людей полегло, сколько судеб было загублено. А все почему? Просто одному негодяю, не умеющему нормально стричь усы, пришло в голову, что он круче всех. Однако спесь с него была сбита конкретно, бедняга аж отравился.

Паспорт

Medal Of Honor: Allied Assault
Жанр: action
Разработчик: 2015
Издатель: Electronic Arts
URL http://www.ea.com
Дата выхода: осень 2001 г.

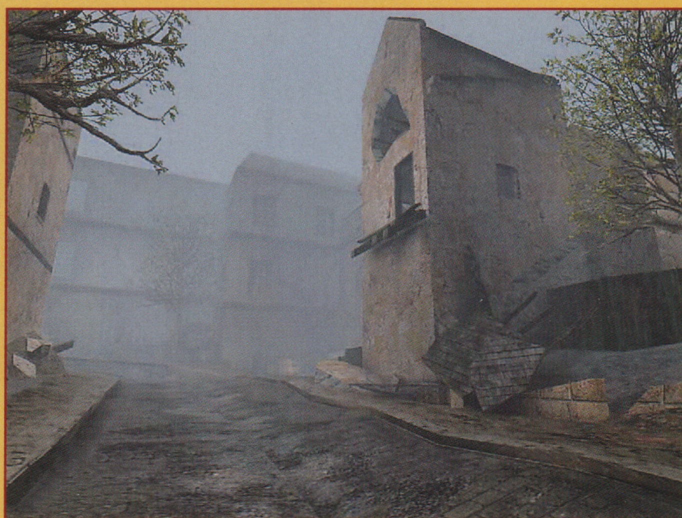
Прошло время. Эпоха Штирлицев, Юстасов, Алексов и мистеров Питкиных медленно начала бледнеть. Им на смену пришли Крепкие орешки, Робокопы, Терминаторы; даже Чужие, подвывая на только им одним ведомом наречии, упорно карабкались вперед. Тут как раз в длинный поток жизни влилась река компьютерных игр. Влилась прочно, потекла бурно, подхватила новинки и понесла их, кружа, по своему течению. И вот теперь, когда от мышц объемом в пятьдесят кубических сантиметров уже несколько подташнивает, а при виде бодрых всеядных монстров челюсти с титаническими усилиями сжимаются, дабы только не выпустить неприличный зевок, появилось ОНО. Воспоминание.

«Новое — это хорошо забытое старое!» — начали вдруг вспоминать игроделы, убирая от висков хромированные стволы игрушечных пистолетов. И понеслись вольные импровизации на тему Великой Отечественной, Первой мировой, Гражданской, Украинско-Российской, а подчас можно было посменно видеть на дисплее всю историю человечества. Стрелялки, стратегии, аркады, даже головоломки, кажется, выпускались со скрытым смыслом «Гитлер — дурак». Больше всех, как всегда, старались американцы. Бедняги ведь до сих пор считают, что выиграли Вторую мировую, из-за чего и пытаются всячески убедить окружающие страны в правдивости этого утверждения. Но так как им никто не верит, приходится американцам сильно стараться и компенсировать некоторый недостаток правдивости или юмором, или красотой.

Поклонники «Вора», возрадуйтесь! Отныне можно воровать одежду неприятеля и втихаря перемещаться по вражеской территории.

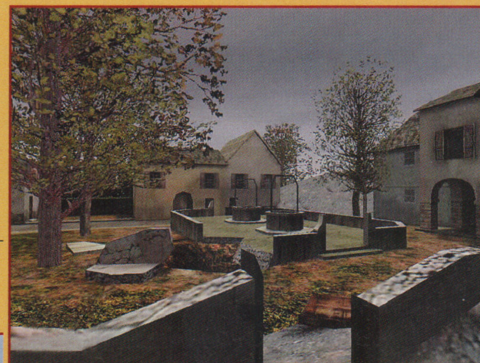
Так и с «МоН». Игра сделана действительно на очень высоком уровне. Для начала немного истории. Впервые «Медаль» появилась на пресловутой приставке Sony Playstation, где выглядела... Я бы сказал, довольно впечатляюще. Затем, претерпев некоторые качественные изменения, игра перекочевала на ПК, получив немало улуч-

А я милого узнаю по походке... Он носит брюки, брюки галифе-э! Не шляпу он носит, а фуражку; туфлей не предпочтет он сапогам!



На мой взгляд, именно в таком тумане лучше всего проводить секретные операции. Подкрадываешься к часовому, гавкаешь ему в ухо... И пистолет не нужен.

шений и подозрительно мало потеряв. Вторым удивляющим фактором оказалась довольно правдивая сюжетная линия, с точки зрения истории почти не претерпевшая изменений. Почти — потому что трудно сделать игру, которая показывала бы события так, как они были, при этом имеючи главным героем всего одного человека, а жанром — action. Разработчики старались вовсю, добиваясь успеха в придании игре правдивости и точности, как, например, при выстрелах из оружия, которое было сделано на основе реального, или при создании звуковых эффектов, которые гармонировали с эпохой и вообще соответствовали происходящему на экране. И музыка — на мой взгляд, обычно самая слабая деталь всех игр — приятно соответствовала эпохе, времени и месту.



Теперь перед нами высокое разрешение, классные текстуры, качественная анимация и т. п., и т. п., и т. п.! Мало того, расшалившиеся создатели использовали в игре движок от Quake 3.

Однако, как ни старались разработчики, каких бы вершин они ни покоряли, игра почему-то продолжала выглядеть как на Playstation. Не знаю, как это объяснить доступно, но просто представьте себе разницу между приставочным 3D-шутером и компьютерным, только чтобы они были выпущены примерно одновременно. Представили? Вот об этом я и говорю. И тут была создана она, Medal Of Honor: Allied Assault.

Теперь перед нами высокое разрешение, классные текстуры, качественная анимация и т. п., и т. п., и т. п.! Разработчики исходной версии, кстати, кинули всех почитателей компьютера и скрылись в темной пещере, дабы сделать версию игры для приставок следующего поколения, а то, что ожидается уже осенью этого года, увидит свет благодаря мощной акушерке, компании 2015, которая некогда создала аддон для весьма оригинальной игрушки Sin.

Мало того, расшалившиеся создатели использовали в игре движок от Quake 3, а к игровым возможностям добавили кое-что, явно свистнутое из Thief'a. Но о последнем позже. Поговорим о геймплее.

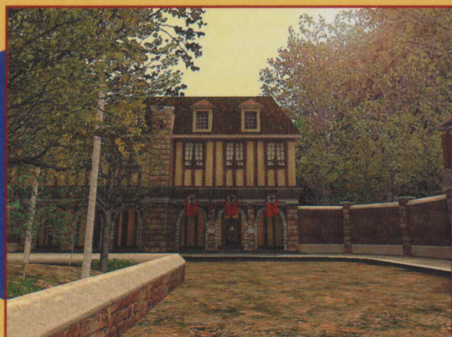
Вашим альтер-эго станет лейтенант Майк Пауэлл, человек с нордически твердым характером и железной волей. Другой она быть и не может, и не должна, ибо вам предстоит ввязаться в кучу старательно интригующих миссий, объекты которых раскиданы по всему миру. Это значит, что бедняге Майку придется носиться по всему шарику, принимая деятельное участие в сражениях в Северной Африке, Нормандии, Центральной Европе и Германии, причем цель каждой миссии будет разной. От полного разнесения порта, где хранится оружие, до попытки просто выжить при приземлении на каком-то Omaha Beach.

Нет, ну вы только взгляните, а?! Какой пейзаж! Как красиво! И спорю на что угодно, сейчас его закидают гранатами, попортят пистолетами, а потом раздолбают из ракетницы… Вандалы!

Основные элементы игры так и остались без изменений, однако добавилось кое-что новое. Например, появились новые виды оружия (их снова постарались сделать максимально близкими к реальному аналогу) вроде огнеметов и прилипающих бомб, а также повысилось количество доступных транспортных средств.

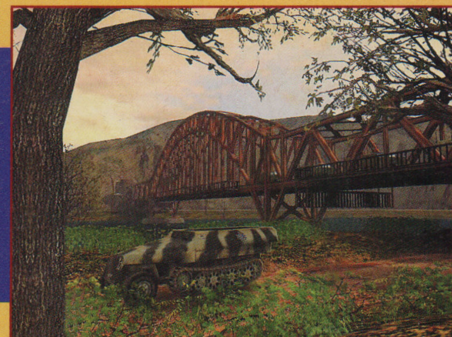
Озвучивание будет делаться в полном трехмерном аудио, что, поверьте, сильно отличается от недалеко ушедших от MIDI Playstation'ов.

И еще,— поклонники «Вора», возрадуйтесь! — отныне можно воровать одежду неприятеля и втихаря перемещаться по вражеской территории. Тут хочется плавно перетечь в другую тему и повториться:

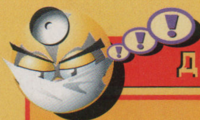


Хотелось бы действительно сказать огромное спасибо разработчикам. Особенно художникам. Вы гляньте на пейзаж! Его же даже бронетранспортер не портит!

Вот это оперативность! Правда, на ихней секретной базе, похоже, чего-то не подрассчитали — винтовки несчастных солдат попросту перевешивают!



Я бы сам с удовольствием пожил в таком домике! Проведя, правда, полную физическую (в плане пыли) и идеологическую (в плане знамен и т. п.) реставрацию!

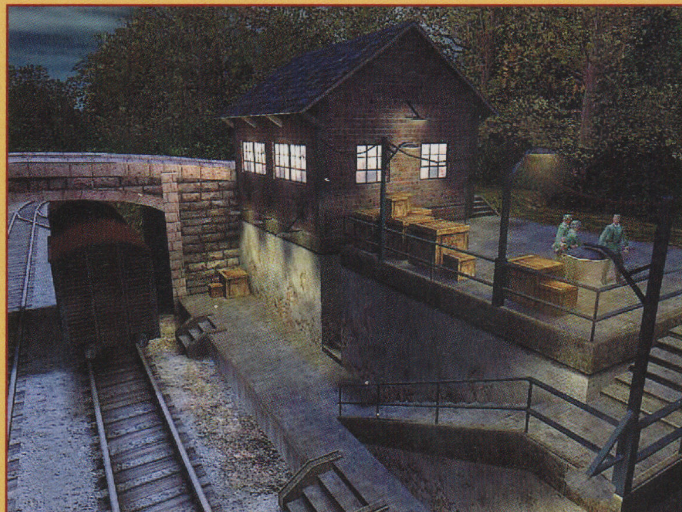


Если называть все, что было раньше и носило имя Medal Of Honor, куколками, то теперь перед нами обещает предстать такая бабочка среди трехмерных стрелялок, что все остальные вполне могут померкнуть. Обещания насчет реалистичности без потери красоты, похоже, окажутся реальностью. Ждать осталось недолго, так что не будем загадывать...

до чего же реальной хотят сделать игру! Если бы не скриншоты, то я бы точно склонился к мнению, что сама игра получится просто серостью, но зато будут выдержаны все исторические аналогии и подробности. Не тут-то, похоже, было. Взгляните, к примеру, на мундиры германцев. Это — натура, братцы, я такой в музее видел. Хотя все равно мелкие детали не совпадают — дыра на мундире, виденном мною в реальности, была не с той стороны. А если серьезно, то это обещает быть очень интересным.

Есть, кстати, один факт, который меня сначала здорово напрягал,— техническим консультантом для игры работает настоящий американский генерал. И тут можно было бы себе представить, что он там наговорит. Но генерал, как я узнал, занимал ту же должность и при создании предыдущей «МоН», так что от сердца у меня немного отлегло. Полегчало также, когда узнал о том, что озвучивание будет делаться в полном трехмерном аудио, что, поверьте, сильно отличается от недалеко ушедших от MIDI Playstation'ов.

Просто в заключение спешу добавить, что да, конечно, в игре есть многопользовательский режим, который в простонародье зовется мультиплеером, что подразумевает и deathmatch, и teamplay, и co-op. Все здания в городах могут быть разрушены (вами), так что ох погуляем!



Тиха какая-то там ночь, но сало лучше перепрятать! Бодрый десант союзников, видимо, решает, следует ли сменить дислокацию шмата или же оставить как есть. Вдруг немцы не найдут?

А в самое заключение добавлю, что, похоже, все предыдущие разработки Medal Of Honor для ПК были словно черновиками, а теперь перед нами конечный результат, эдакая бабочка со странным названием МОНаон. MG

Теперь чужих бьют в одиночку

X-Com: Enforcer

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Когда случилось инопланетное нашествие на Землю под руководством Microprose, защита родной планеты стала главной задачей многих игроков. И тогда, отстояв в тяжелейших условиях собственную свободу, команда землян с полным основанием вычищала базы пришельцев. Теперь же истребление несчастных алиенов превращается в садистское развлечение, ничего общего не имеющее с основными целями и задачами X-Com.

Паспорт

X-Com: Enforcer

Жанр:	аркада
Разработчик:	Microprose
Издатель:	Hasbro Interactive
URL	http://www.microprose.com
Дата выхода:	весна 2001 г.

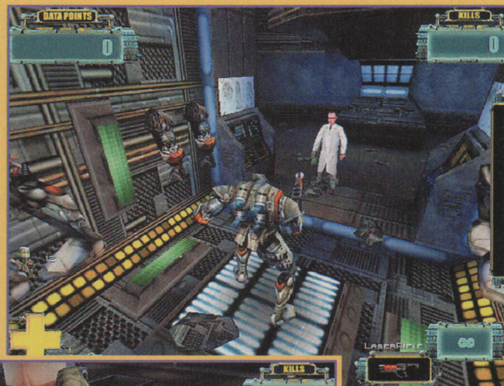
Как и следовало ожидать, стратегический сериал окончательно выродился: больше не существует всепланетной организации по защите от пришельцев, и судьба всего человечества находится в руках одного-единственного робота. Действительно, зачем тратить запредельные суммы, обучая солдат и разрабатывая новые виды вооружений? За многие годы оружия накопилось вагон и маленькая тележка, а живые люди имеют неприятную тенденцию гибнуть на миссиях. Так что один биомеханический агрегат теперь заменит весь отряд икскомовцев.

Под современным жанром «трехмерный шутер от третьего лица», который приписан X-Com: Enforcer разработчиками, скрывается стандартная аркада. Ваш герой бегает по обширным уровням, уничтожает врагов, собирает бонусы и очки. Набрав достаточную сумму, можно купить новое оружие, улучшить его или потратиться на собственное совершенствование. И снова в бой, в потоки зеленой крови и лужи липкой слизи.

От старых времен в игре остались только враги. Знакомые серые сектоиды по-прежнему не понимают своей обреченности и пытаются воплотить в жизнь какую-нибудь гадость. Им помогают снейкмены, мутоны, риперы и все прочие алиенские расы, в прошлом не один раз получавшие по мозгам. Правда, в Enforcer их стало гораздо больше, но и возможности игрока сильно расширены за счет мощного оружия и большой выносливости антиалиенского робота.

Изначально отстреливать нападающих придется из слабенького пистолета, единственный плюс которого — бесконечный боезапас. Он с вами всегда, так что голыми руками ни с кем сражаться не нужно.

В дополнение к пистолету можно подобрать или купить еще один тип вооружения, выносящий пришельцев гораздо более эффективно. Если на вас лезут со всех сторон, рекомендуется применять огнемет: непрерывный поток пламени не дает ни единого шанса врагам, оказавшимся слишком близко. Неплохо также зачищать большие пространства, заполненные толпами противников, с помощью старого доброго дробовика.



Последние инструкции перед выходом в жестокий мир. Наш «папочка»-ученый желает удачи и советует не проявлять жалости, разбираясь с толпами чужих.

В качестве движка для игры разработчики выбрали Unreal со всеми вытекающими из этого последствиями для владельцев не Voodoo-карт. Но получилось красиво.

Да, дружок, большой ты вымахал, аж глядеть страшно! Но только и тебе не суждено выжить: от ракеты с самонаведением еще никто не уходил.

Более технологически продвинутые пушки представляют ультрасовременная ракетница и бумеранговое ружье. Принцип действия первой объяснять не надо, а второе, как вы догадываетесь, посылает в пришельцев остро отточенные диски, которые, видимо, должны возвращаться. Непонятно только, почему тогда у этого оружия заряды кончаются. Для заядлых снайперов предусмотрено фузионное ружье, а для поклонников Дюка Нукема в игру включен знаменитый замораживатель.

Каждый вид оружия реально усовершенствовать несколько раз, получая на каждом техническом уровне дополнительные возможности. Самое простое — увеличение дальности и скорости стрельбы. Но особые апгрейды более привлекательны. Фузионное ружье в улучшенном исполнении стреляет зарядами, отражающимися от стен; ракетница начинает выпускать сразу несколько снарядов, да еще и снабжается системой автонаведения; а диски бумерангового ружья смогут собирать бонусы, до которых просто так не удавалось добраться.

Одновременно, для большей безопасности, своего героя-робота нужно оснащать новыми устройствами, увеличивающими уровень здоровья, место для патронов, быстроту движений и так далее. Можно также поставить блок авторемонта и усилить броневую защиту, но на все требуются средства, которые небезграничны.

Очки, являющиеся этакой денежной единицей игры, назначаются за всякое уничтожение: за разбитые окна, покореженную мебель и убитых врагов. Они возникают на месте проявления вашей жестокости в виде цифр, как это обычно и бывает в аркадах. При особо красивом исполнении награда умножается — совсем как в Carmageddon. Таким образом, тотальный разгром — лучший способ играть в X-Com: Enforcer.

В качестве движка для игры разработчики выбрали Unreal со всеми вытекающими из этого последствиями для владельцев не Voodoo-карт. Но получилось красиво. Скриншоты показывают

Эх, тяжела ракетница, но как эффективна! Только куски мяса летят во все стороны, когда очередная ракета настигает свою жертву. Ради этого можно потерпеть.

Стрельба из слабого пистолета — не лучший вариант для выживания, но когда для другого оружия патроны кончились, и он сойдет. А потерянное в схватке здоровье поправим аптечками.

Люблю прожаренное! А значит, огнемет — мой выбор. С его помощью все встреченные враги превращаются в аккуратно запеченные тушки.

Сейчас главное — не упасть. А враги умрут быстро: их совсем мало, сопротивление будет подавлено парой выстрелов из надежного друга — дробовика.

довольно живописные картинки, а особенно приятно видеть, что замороженные алиены становятся прозрачны. Они также будут препятствием для других врагов — это дает определенную широту тактических возможностей.

Вид от третьего лица предполагает определенные сложности с наведением по вертикали, поэтому было решено вернуться к древнему принципу, по которому достаточно лишь точно прицелиться в горизонтальной плоскости, а дальше патроны сами найдут жертву. Впрочем, при особом желании можно прикупить вертикальный прицел, но всерьез он не понадобится.

Дизайн уровней максимально упрощен: решать задачи ориентирования на местности — не для роботов, приспособленных под изведение чуждых форм жизни. Но если поискать, обнаружится много тайных закоулков с полезными находками. Место действия миссий — научные лаборатории, скалистые области, городские улицы и портовые сооружения. Задание обычно одно — найти и уничтожить алиенские порталы, но может добавиться и спасение заложников. Второе ничем не сложнее первого: захваченные земляне не боятся ни взрывов, ни выстрелов, так что можно смело устраивать вокруг них настоящий ад, а потом, избавившись от противников, забрать заложников с собой.

X-Com: Enforcer должен выйти до конца весны этого года, и в оставшееся время разработчики обещают довести игру до совершенства... уж не знаю до какого. Как аркада, она хороша и сейчас, а чем-то похожим на первоначальные X-Com'ы ей не стать никогда. Но каждому свое, кому-то вынос алиенов в одиночку с дикой скоростью и жестокостью понравится больше, чем разработка и воплощение с той же целью хитрых тактических схем. MG

ДИАГНОЗ

Если вы любите серию X-Com такой, какой она была в самом начале, не вздумайте купить Enforcer! В игре не осталось ничего от первоначальной идеи, кроме огромной кучи знакомых алиенов. Их придется мочить из разных видов оружия на протяжении нескольких миссий, практически не прибегая к помощи мозга.

Роботу все едино — что заложник, что заложница, а вам?

Ну вот, нателепортировались... А у меня опять патроны кончились. Может, сбежать? Нет, пожалуй, провремся. Здоровья выше головы, небольшая его потеря не убьет.

Да здравствует Дюк Нукем и его замораживатель! Еще бы могучую ногу, и мороженое мясо разлетится по всем углам. Но ноги нет, будем расстреливать из пистолета.

Вот такой бадабум получается из одной маленькой ракеты. А в какое месиво превратились несчастные сектоиды, имевшие неосторожность оказаться в зоне взрыва, рассказывать противно.

И как один умрем в борьбе

Mafia: La Cosa Nostra

Мафия бессмертна... И непобедима. Перекочевав из сицилийских подворотен сначала в мир большой литературы, потом в мир кино, мафиозные воротилы добрались и до любимой игровой индустрии, делая нам предложение, от которого невозможно отказаться. Эти ребята знают вкус хорошей жизни — им подавай 3D да с ускорителем! Итак, Mafia: La Cosa Nostra — прошу любить и жаловать.

Денис Зельцер

Жил-был хороший парень по имени Томми, работал обычным таксистом, возил бабушек в дома престарелых да детишек в детские садики. Но както раз к нему в кэб забрались ребята из клана Дона Сальери, за которыми вполне с определенными намерениями гнались пацаны из клана Дона Морелли. Как и любой настоящий таксист, Томми не мог допустить убийства клиентов во вверенном ему транспортном средстве, поэтому был вынужден спасти их. На дружков Дона Сальери поступок Томми произвел столь сильное впечатление, что они немедленно предложили ему работу. Томми, законопослушный гражданин, соответственно отказался! И, конечно же, на этом все не закончилось: прогневавшись на ловкого таксиста, клан Дона Морелли заказал его по всем правилам мафиозного этикета. Тут уж деваться некуда — парень отправился к спасенным «сальерийцам» и приобщился к миру крутых ребят... Такова предыстория игры. По сравнению с бесконечными «приключениями морского пехотинца» этот сюжет кажется настоящим шедевром. По крайней мере, знаешь, ради какой высшей цели приходится заниматься грязными мафиозными делишками — ради спасения собственной непутевой задницы.

Игра будет состоять из пары десятков миссий, в которых нам с Томми придется спасаться от полиции, грабить банки, хладнокровно убивать — как своих, так и чужих, пробираться в хорошо охраняемые здания... Разработчики обещают не скупиться и настрочить самых разнообразных заданий. Все

В игре с великолепным уровнем проработки смоделировано игровое пространство протяженностью в 12 миль — целый мир.

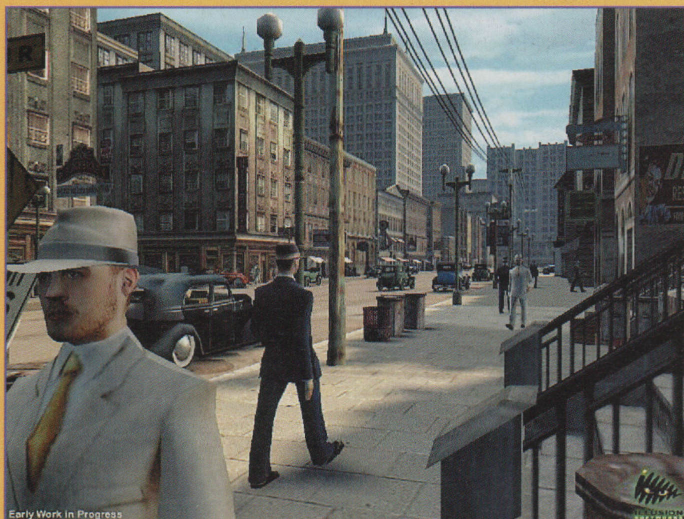
Паспорт

Mafia: La Cosa Nostra

Жанр:	action
Разработчик:	Illusion Softworks
Издатель:	TalonSoft
URL	http://www.talonsoft.com
Дата выхода:	май 2001 г.

Главное — удалось пробраться в главное хранилище. Теперь осталось договориться с этим коррумпированным служащим о процентах за его усердие, и дело сделано!

Все сделано профессионально: два попадания из томми гана в корпус, один контрольный — в голову. 9 грамм свинца быстро остудили горячность этого эстонского юноши.



Чувствуешь себя в «Матрице». Город кишмя кишит людьми, и никогда не знаешь, кто из встречных, пройдя мимо, не обернется, чтобы пустить вам пулю в затылок.

миссии делятся на два типа: «на ногах» и «на колесах». Наконец-то появится возможность поиграть в настоящую погоню, как в заправских голливудских боевиках, а догнав паскудных гангстеров, прострелить шины их крутых тачек образца первой половины теперь уже прошлого XX века! Не слишком приятная новость — абсолютная линейность сюжета: развилок не предполагается, все придет к одному концу... Не модно мыслят в этом плане господа из Illusion Softworks.

Автомобили в игре смоделированы по реальным прототипам драндулетов 60-х годов. Можно будет погонять в кабриолетах с откидным верхом, седанах и грузовиках. У противников загрязнения окружающей игровой среды есть возможность воспользоваться экологически чистыми трамваями и даже монорельсовыми дорогами. Разработчики обещают точно смоделировать физические характеристики каждого средства передвижения, но простота управления при этом будет приближена к «аркадной» — чтобы игрок не терял столь драгоценное для погони время на выяснение особенностей коробки передач в «родстере». Конечно, чтобы оценить практическую реализацию этих довольно противоречивых намерений, придется дождаться релиза игры.

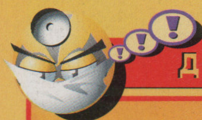
В пеших миссиях наш герой будет топать по городу на своих двоих, выполняя несколько иные задания. Например, в одной из них Томми нужно будет на пару с профессиональным медвежатником проникнуть в дом неподкупного прокурора и украсть ценные улики. В другой ему придется забраться на яхту и прибить ее хозяина прямо на глазах у гостей — шайки крутых ребят. И так далее. В этой части игры представлен вид от третьего лица — по крайней мере, на момент разработки, предшествующий выходу демоверсии. Когда Томми ходит по городу, он обязан соблюдать правила дорожного движения — типа не переходить дорогу на красный свет и не бросать окурки на проезжую часть. Вравые полисмены не дремлют — чуть что: «Пройдемте, господин гангстер, в участок!».

Ну и на закуску — о самой впечатляющей части игры, замечательном городе, в котором нам придется жить и трудиться на благо клана Дона Сальери. Он почему-то имеет сельское название Lost Heaven (Потерянный рай), но по размеру не сильно уступает настоящему мегаполису! В игре с великолепным уровнем проработки смоделировано игровое пространство протяженностью в 12 миль — целый мир от окраинных трущоб и спальных районов до порта, вокзалов и шикарных вилл. Здания и объекты узнаваемо смоделированы по реальным фотографиям и чертежам с невероятной степенью детализации. У нас будет возможность побродить по готическим соборам, грязным отелям и сверкающим небоскребам... И это лишь малая часть того, что обещают создатели Mafia: La Cosa Nostra.

Конечно, войти можно не в каждое помещение. Но разгуляться есть где — придется обследовать около 30 строений: банки, депо, пожарная часть, станции метро, заброшенная тюрьма. Гулять придется не в одиночестве, а в толпе оголтелых пешеходов и под наблюдением бдительных полицейских. Все они, словно сговорившись, будут мешать Томми выполнять его работу, путаться под ногами и всячески вставлять палки в колеса. Как поступать с этими супостатами? Правильно, доставать пулемет и крошить неугодных. Впрочем, полиция не дремлет и такие проказы без внимания не оставит. Томми, смотри в оба!

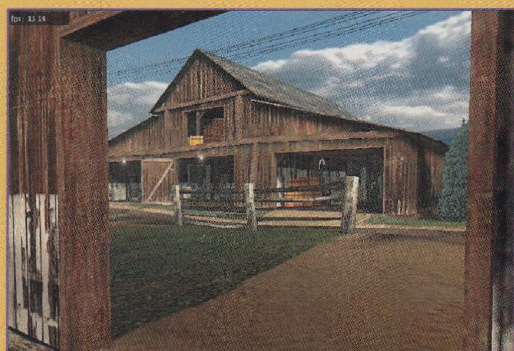
Одним словом, Mafia: La Cosa Nostra — проект многообещающий. Невиданная доселе точность при воспроизведении зданий и средств передвижения, симпатичная графика, сработанная по всем современным канонам игростроения, и не слишком еще затасканная в нашей индустрии гангстерская тематика заставляют нашего брата радостно потирать руки в предвкушении увлекательного времяпрепровождения. MG

Не слишком приятная новость — абсолютная линейность сюжета: развилок не предполагается, все придет к одному концу...



ДИАГНОЗ

Детально проработанный симулятор гангстера, его машины и целого города с кучей наворотов, которые создают ошеломительное впечатление. Рекомендуем заранее запасаться многими километрами памяти всех видов, ибо почти реальный огромный город с примечательным названием «Потерянный рай» к мелочности не располагает.



Остров в темном космосе

Battle Isle: DarkSpace

О, сколько нам открытий чудных выдали уже доблестные парни из компании Blue Byte! И ничто не может остановить их стремление привнести в жизнь рядового геймера многосерийную развлекаловку под общим названием Battle Isle. Ага, вижу-вижу, слышали о такой, да и игрались наверняка. Вот уже десять лет прошло с тех пор, как первая игра из этой серии появилась на свет. Далекий девяносто первый, тогда обладатель трешки слыл крутейшим из крутых и вызывал неуемную зависть среди малокомпьютеризированных знакомцев и приятелей, косяками они тянулись к нему в дом, чтобы приобщиться к великому таинству компьютерных игрищ. Давно уже прогрессивное человечество обзавелось более совершенной техникой, а Battle Isle все живет и продолжает радовать нас своими новыми гранями.

Надежда Величай
aka Pekveninos

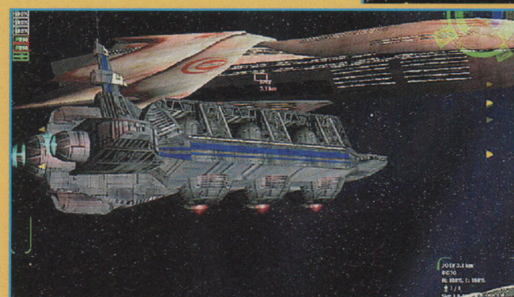
Паспорт

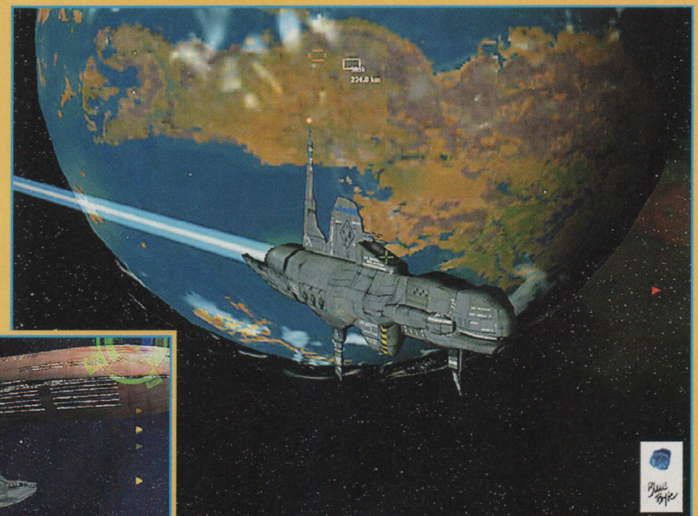
Battle Isle: DarkSpace

Жанр:	strategy
Разработчик:	Palestar
Издатель:	Blue Byte
URL	http://www.bluebyte.com
Дата выхода:	вторая четверть 2001 г.

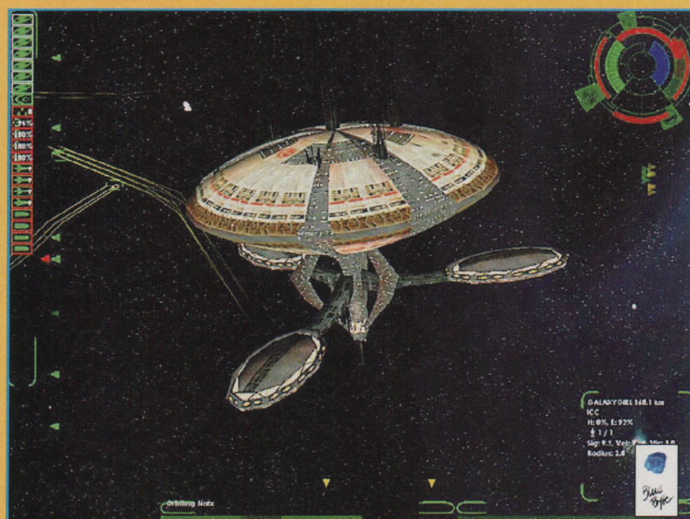
Дабы освежить вашу память, углубимся в историю и выясним — вокруг чего, собственно, весь сыр-бор. В местах не столь отдаленных, а точнее на планете Кромос, живут две народности — Друллы и Каи. Что уж они там не поделили — нам неведомо, но истребляют друг друга почем зря. Да и вообще кромосяне задвинуты на всяческом взаимном истреблении с применением военной техники самых последних образцов. Правда, порой у них случались просветления, во время которых все население планеты начинало усиленно бороться за мир во всем мире и всеобщее благоденствие. В один из таких редких периодов была создана суперпуперсистема, контролирующая все вооружение, и главный компьютер ее был размещен на естественном спутнике Кромоса. Чудо техники немедленно слетело с катушек и принялось истреблять собственных создателей. Путем громадных лишений и затяжной войны компьютер благополучно поломали, но не выкинули на свалку истории, а заменили более совершенной моделью. Шиза, угнездившаяся в мозгах кромосян, оказалась жутко заразной штукой. Взбунтовалась и новая система. Победить ее локальными силами не удалось, и для усмирения оной с Земли (а откуда же еще?) был вызван модный стратег Бан Харрис. Под его чутким руководством враг был повержен. Сам Харрис осел на Кромосе, женился на одной из Друллов и родил сына. Этот самый сын, став взрослым, принялся всячески притеснять Каев, что, естественно, отнюдь не способствовало миру и процветанию. К тому же одна из Каев на каком-то богом забытом острове нашла очередной компьютер, в котором хранилось сознание древнего императора. Оный оказался немерено крутым дяденькой, владеющим сверхсовременным вооружением и готовым помочь Каям навтыкать нехорошим Друллам и завоевать мир. Неугомонные кромосяне снова развязывают войну, в которой гибнет сын Харриса, империя почти побеждает, но та самая дивчина, благодаря которой все и началось, влюбляется во вражеского генерала. Любовь побеждает смерть со

Мало отобрать планету, на ней надо еще и построить всевозможные сооружения, что поможет вам в вашей благородной миссии завоевания.





Земля в иллюминаторе, Земля в иллюминаторе видна. Как сын грустит о матери, как сын грустит о матери, грустим мы о Земле, она одна... Эх, что-то я расчувствовался. Боцман, торпедная атака!



Это с кого ж такую строили?! Медуза — не медуза, осьминог — не осьминог... Но, согласитесь, красивая штуковина и, наверное, нужно-полезная вся такая.

всеми вытекающими последствиями. Мир восстановлен, но не тут-то было. На Скайре неизвестный науке вирус превращает местное население в кровожадных киллеров. Мутантов, конечно, победили, людей спасли. Наступила эра мира и процветания. Однако некая группа местных товарищей, именуемая «Детьми Харриса», вдруг решает, что все идет не так, как надо, и вообще — правительство надо свергнуть. А кто же добровольно даст себя свергнуть, даже не посопротивлявшись для порядка? Естественно, подвинутые на войне кромосене тут же ее начинают. Собственно вот и все содержание пяти предыдущих серий Battle Isle. На подходе шестая, чует мое сердынько, вовсе не завершающая.

Как заявляют в Blue Bytes, реальной целью, которую они ставят перед собой при разработке DarkSpace, является создание у игрока правдоподобного ощущения, что он командует космическим кораблем.

Что же нового и интересного готовят нам в Blue Byte? Battle Isle: DarkSpace разворачивается в трехмерном мире «стремительных космических сражений со стратегическим взаимодействием и тактикой». На сей раз игра будет исключительно онлайновой, чего и следовало ожидать — надо же куда-то двигаться. Для игры на серверах предусмотрено до 60 различных сценариев в течение кампании. Хотя, как всем давно известно, игры между живыми людьми привносят некий элемент непредсказуемости, особенно если игроков много. Издатели же обещают, что на каждый сервер сможет заходить до 200 человек одновременно, хотя не исключено, что эта цифра будет увеличена до 500 к моменту выхода DarkSpace. Возможно присутствие и такой фичи, как связь серверов между собой через деформационные ворота. Да здравствуют необозримые просторы галактики! Предусматривается два типа серверов. Одни для любителей всеобщего месилова в режиме deathmatch, другие для сторонников «спокойной» командной игры, рассчитанной на долгое и плодотворное сотрудничество между участниками. Что касается сторон, то на выбор предоставлены три враждующих лагеря. Две человеческие нации и одна инопланетная. Возможно, впоследствии будет добавлена и четвертая сторона. И под этим соусом будет выпущена седьмая серия захватывающего действа. Про идеологию и цели сторон информация отсутствует. Промышленные шпионы — они не дремлют, и Blue Byte свято хранит свои секреты за семью замками, десятью опечатанными дверями и вообще фиг его знает где. Но по качественно-количественному составу особых тайн нет.

Для каждой группировки предусмотрено по девять различных типов кораблей и достаточное количество всевозможного вооружения. В наличии имеется 25 типов оружия, которое вы сможете использовать на своих кораблях, и более 50 модернизирующих сами корабли приспособлений. Типы кораблей в DarkSpace эквивалентны классам в РПГ. Корабли-разведчики предназначены для любителей скоростей и простора для маневров. Истребители-перехватчики обеспечивают прикрытие тяжелых военных крейсеров. Инженерные корабли позволят создать систему орбитальной обороны. А бомбардировщики, ослабив планетарную оборону противника, высадят наземный десант и покрошат всех в капусту. Вообще-то все дело, конечно, в захвате планет и вытеснении противника из оспариваемого сектора галактики. Но мало отобрать планету, на ней надо еще и построить всевозможные сооружения, что поможет вам в вашей благородной миссии завоевания. Например, космодром, построенный на планете, будет обеспечивать ремонт судов, находящихся на орбите. Кроме того, захваченная планета пополнит ваши ряды новыми войсками. Стоит ли упоминать, что планеты земного типа более продуктивны в этом плане, чем пустынные астероиды? Так что смотрите, что отвоевываете.

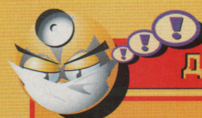
Играть придется начинать с самых низов. Первоначально, есте-

Сиреневый туман над нами проплывает, сияет и манит далекая звезда... Взглянем вооруженным глазом и увидим одну звездочку, две, три, ну а лучше всего, конечно, пять... Ой, к чему это я?

Летите, голуби, летите. Для вас нигде преграды нет! И передайте там супротивникам большой и горячий привет. Да, и намекните им там, что планетами делиться надо.

ственно, не плохо бы пройти обучающую миссию, ну а потом получить под начало корабль-разведчик. Постепенно, выполняя различные миссии, можно дорасти до адмирала и получить флагманский крейсер и кучу подчиненных. Надо заметить, что за выполнение миссий управления транспортами снабжения предусмотрены немалые бонусы. Дело в том, что во время боя, да и просто при передвижении корабли расходуют боеприпасы и горючее, запасы которых, без всякого сомнения, надо пополнять. Естественно, идя на штурм той или иной планеты, надо прихватить известное количество транспортов с наземными войсками и расходными материалами. Взаимодействие будет обеспечиваться тремя способами (по крайней мере, так обещано) — посредством банального чата, голосового общения и элементарных иконок, обозначающих ту или иную команду. Как заявляют в Blue Bytes, реальной целью, которую они ставят перед собой при разработке DarkSpace, является создание у игрока правдоподобного ощущения, что он командует космическим кораблем. Проще говоря, надо не палить самому, а отдавать приказы сделать то или это. Не помешает, конечно, предварительно подумать и прикинуть возможные последствия.

Хотя игра и полностью трехмерная, но командовать военными действиями и парадом вам придется из старой доброй изометрической перспективы. Меня такое положение вещей вполне устраивает. При создании игры использован Palestar`овский графический движок Medusa. Так что захватывающие визуальные спецэффекты обеспечены. И повреждения кораблей будут выглядеть вполне реально. Да что я вам говорю, достаточно посмотреть на скриншоты, чтобы понять как все это на самом деле красиво. MG



ДИАГНОЗ

Ну что можно сказать... Battle Isle — он и в Африке Battle Isle, под каким соусом его ни подай. Что будет красиво — не сомневаюсь ни секунды. А насчет интересности — будет ясно после релиза. Судя по обещаниям, все должно быть просто на высшем уровне... Хотя кто нынче верит в обещания разработчиков и издателей? Но в любом случае DarkSpace стоит подождать.

Легендарные сражения

Fighting Legends

Скажи-ка, геймер, ведь недаром
Душа стратегии угару
На откуп отдана?
Почти ©

Право слово, уважаемые, все больше и больше появляется на свет онлайновых игрищ. Что это, веяние времени или очередной бзик производителей? Да какая разница? Главное, чтобы было играбельно, да не просто играбельно, а с неизменным, устойчивым удовольствием. Comprenez-vous?

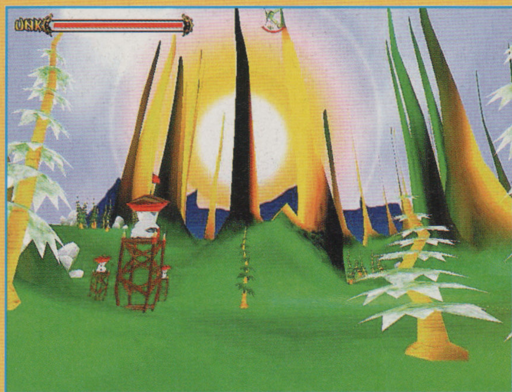
Надежда Величай aka Pekveninos

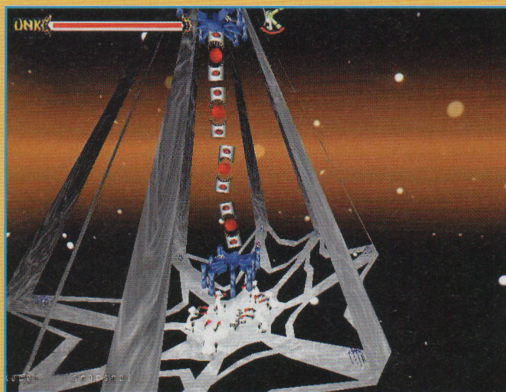
Что же игровой мир на сей раз нам готовит? Честно говоря, стратегий развелось как собак нерезаных, жаль только, что стоящих продуктов среди них днем с огнем не сыщешь. Нет, конечно, поискать можно, и даже найти вполне реально, но... Тяжело становится на сердце у меня при виде такой печальной картины. И новичок в индустрии игр, компания Maximum Charisma Studios, готовит к выходу в свет опять же полностью онлайновую RTS, как сами разработчики определяют жанр своего детища. Они хотят представить на строгий суд геймеров громадный мир, простирающийся от Krag Peak до Night Mines. Мир Exisle, наделенный разнообразными ландшафтами и всевозможными природными условиями, где дремучие леса соседствуют с ледяными пустошами, пустынями и плодородными долинами, которые населяют различные кочующие создания, борющиеся между собой за лучшие места для строительства баз, переносящие свои стоянки с места на место в силу создавшегося угрожающего положения или потому, что было обнаружено место, более подходящее для дислокации. Всего в игре предусмотрено девять различных рас, называемых кланами. Вам предоставят любую из них на выбор. Возглавив ее, вы будете развиваться, строить базы, воевать со своими соседями, ведомые элементарным желанием победить и некими высшими целями. Эти

Паспорт

Fighting Legends

Жанр:	Online RTS
Разработчик:	Maximum Charisma Studios
Издатель:	TBA
URL	www.maximumcharisma.com
Дата выхода:	конец 2001 г.





И этот выбор, сделанный, естественно, правильно, является одним из залогов чистой и относительно скорой победы на всех фронтах. Но делая его, вам предстоит помнить не только о сильных и слабых сторонах той или иной расы, но и специфических навыках и умениях, которыми они наделены. Это сможет принести вам победу или усложнить ведение боевых действий в зависимости от того, с кем и где сражается ваш клан.

То же самое можно сказать и о юнитах. Всего разработчиками предусмотрено шестнадцать различных типов, исключая Аватаров (ваше воплощение) и героев. Аватары — начальная единица в игре; приступая к ней, вы получаете только ее, а затем — выполняя различные квесты и сражаясь. Надо ли упоминать, что это бессмертные юниты, руководящие всеми остальными и являюшиеся кючевыми действующими лицами? Думаю, нет (тем более, что я это уже сказала). Героями являются проапгрейденные до бессмертного уровня Аватаров крутые юниты, способные крушить всех и вся. Так что заполучив в свое распоряжение армию героев во главе с Аватаром, вы становитесь почти непобедимы. Я сказала почти? Да-да, так и есть. Ваши противники имеют возможность разнести вашу базу, пока вы не успели возродить модных спецназовцев во главе с командиром по-

Графика в целом меня не впечатляет, а, наоборот, вызывает раздражение и неприятие, ибо кубизм и прочие извращения я могу воспринимать лишь в качестве произведений художественного жанра.

цели разнятся для каждой из рас, но, если честно, я лично понятия не имею, какую высшую цель сочинить для подобного рода игрушек. Выжить и победить — что может быть важнее и существеннее? Основная задача определяется несколькими словами — захват мест, наиболее выгодных для строительства ваших баз. Чем богаче ресурсы, позволяющие наращивать военный потенциал, чем труднодоступнее база для противника, тем лучше место. Все просто, ничего сложного, если не учитывать то, что воевать вам придется с такими же живыми людьми, готовыми на все ради победы.

Расы разительно отличаются друг от друга не только по внешнему виду и своему происхождению, но и своими сильными сторонами и слабостями. Так что у вас будет достаточно богатый выбор, который вы сделаете, исходя из своих пристрастий и геймерских навыков. Например, Арачины — боевые насекомообразные, которые во главу угла ставят владение стрелковым оружием, сильно отличаются от BearKats, которые на самом деле представляют собой некую помесь медведей и котов (Что только не придет в голову этим разработчикам! Представляете себе такую «милую» зверюшку?) и почти исключительно полагаются на свою физическую силу, помогающую им выжить. Присутствует и человеческая раса, отличающаяся своей меткостью при трельбе, ну допустим, из того же лука, но абсолютно неприспособленная к рукопашной. Так то вам решать, будете вы отстреливать противников из-за угла с далекого расстояния или ломанетесь грудью на амбразуры. Выбор есть.

Как и во всех играх этого жанра, вам придется строить базы, возводить укрепления. Но в Fighting Legends абсолютно не предусмотрено занятие какими бы то ни было ресурсами.

Кажется, дождик прошел... грибной, да еще и радиоактивный. Ишь какие монстры повымахали, на танке не объедешь, на самолете не облетишь. И кто тут живет, интересно?

Послала его жена раз за елкой. Уж послала, так послала. И без елки, говорит, не приходи, зато с елкой, говорит, приходи. Елки-моталки, куда ж вы все подевались?

сле проигранного сражения. Даже бессмертные умирают, но... их получится возродить.

Что касается этого самого апгрейда юнитов до состояния героев, то дело это долгое и достаточно занимательное. Изначально вам дан только один тип юнитов. Выигрывая сражения, выполняя задания и находя некие реликвии, вы сумеете модернизировать ваши юниты, наращивать их боевой потенциал. Получить же новые типы оных вы сможете лишь двумя путями: выполняя специфические задания или... торгую с другими игроками. Я не упоминала о том, что разработчики предусматривают возможность товарно-денежных отношений? О, какое непозволительное упущение с моей стороны. Так вот, проводя бартерный обмен, вы получите в свои жадные ручонки тот тип боевых единиц, в котором нуждаетесь. Ведь ключ к победе, а именно к захвату и удержанию ключевых территорий, не только в наращивании мощи уже имеющихся юнитов, но и в создании комбинированной армии, позволяющей выжить в любых условиях.

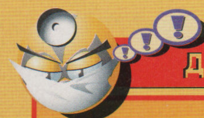
Степь да степь кругом, путь далек лежит. В той степи глухой замерзал ямщик... Да тут уж хочешь не хочешь, а воевать станешь. Ну хотя бы для сугреву.

Вам предстоит помнить не только о сильных и слабых сторонах той или иной расы, но и специфических навыках и умениях, которыми они наделены.

Как и во всех играх этого жанра, вам придется строить базы, возводить укрепления (стены и башни, в разряд которых входят и оснащенные оборонительными стрелковыми турелями). Но в Fighting Legends абсолютно не предусмотрено занятие какими бы то ни было ресурсами. Завоевали, отстроились — и живите на здоровье, продолжайте завоевывайть новые территории, развивайте науку и клепайте юниты. Основной вашей задачей будет захват выгодного месторасположения, выбор территории для базы — главное приложение ваших тактико-стратегических талантов. Сами базы мобильны. То есть могут быть перенесены на новое место. Строго говоря, вы просто будете вынуждены упаковывать и перетаскивать базы с места на место при исследовании и захвате новых территорий. По мере развития вы получите доступ к новым технологиям, что, без сомнения, усилит вас и сделает более «зубастым» противником. Ну да это прописные истины. Базы же важны не только как место, где можно проводить исследования, но и как единственный способ возродить Аватаров и героев. Здесь и только здесь можно будет вернуть их к жизни, совсем как в не так давно увидевшей свет Sacrifice. Надо еще и учитывать то, что, если противнику удалось уничтожить вашу базу до того, как вы возродили ключевого персонажа, вы автоматически считаетесь проигравшим. Занавес падает, гейм оувер.

В Maximum Charisma Studios подумали и решили, что одиночная игра будет абсолютно лишней. Таким образом, вы, уважаемые, будете вынуждены тесно взаимодействовать с вамиподобными с самого начала. Что касается интерфейса, то разработчики сообщают, что в FL не будет привычного любому геймеру click&drag. Они обещают снабдить игру простыми и достаточно понятными и удобными способами установки и перемещения юнитов, обозначить их наступательные и оборонительные действия, минуя работу мыши. Уж не знаю, мышененавистники собрались в MCS или, наоборот, защитники этих хвостатых созданий (вдруг перетрудятся бедняжки?), но меня подобные заявления заставляют поволноваться. Это в полной мере относится и к управлению камерой. Правда, на выбор будут даны три возможных способа обозревания местности: панорамный, сфокусированный на определенной группе и от первого лица (последний лично я терпеть не могу в силу своей нервности и впечатлительности). Графика в целом мне не нравится, вызывая раздражение и неприятие, ибо с некоторых пор поняла, что кубизм и прочие извращения я могу воспринимать лишь в качестве произведений художественного жанра. А во время игры я желала бы лицезреть на экране добрый старый реализм или нечто, приближенное к нему. MG

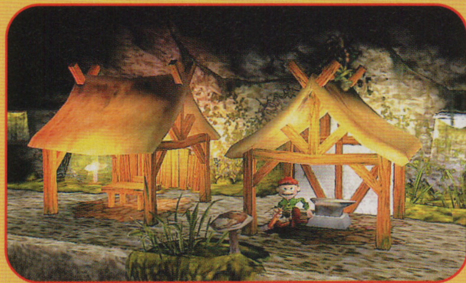
Это что за монстра такая? Кажется, этот самый BearKat и есть. Ну и рожа у тебя, Шарапов. Сразу видно, серьезный парень, и оружие ему ни к чему, когда такой арсенал при себе носит.



ДИАГНОЗ

Задумка, конечно, интересная и вполне выполнимая. Но лично мне она пришлась не по душе. Честно говоря, я не стану тратить свое, смею надеяться, драгоценное время на эту игру. И вам, уважаемые геймеры, не советую. Хотя, конечно, решать вам. Вдруг я ошибаюсь в своем негативном отношении к данному продукту MCS. Поживем — увидим.

Жили-были гномики...



Wiggles

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Скажите, вам нравятся гномы? А вы не хотели бы завести гномью деревню у себя на компьютере? Если хотя бы на последний вопрос ответ положительный, то ваше желание в скором времени исполнится: издатель Innonics из Германии собирается открыть миру секреты маленьких подземных жителей в своей новой игре Wiggles.

Паспорт

Wiggles
Жанр: симулятор гномов
Разработчик: Innonics
Издатель: Innonics
URL: http://www.innonics.net/
Дата выхода: лето 2001 г.

Если быть совсем точным, то речь идет не о гномах, а о карликах (dwarves), но так уж принято — называть их гномами, тем более что для большинства геймеров разница между ними малозаметна, и на игру она не повлияет. Но уж если вы принципиально не приемлете смешивание этих понятий, далее я их буду называть так, как предлагают разработчики,— виггль.

Игра строится по принципам симуляторов жизни, которые наиболее ярко представлены хитами Creatures и The Sims. Именно эти две игры, соединившись в одну, превратились в Wiggles, но в отличие от прародителей новый проект обладает весьма важным преимуществом: в нем есть вполне определенная цель, а значит — занимательный сюжет.

У бога Одина сбежал сторожевой пес Фенрис, и, попав на землю, устроил «веселую» жизнь маленьким человечкам, до этого не знавшим столь крупных неприятностей, хотя и имевшим немало мелких. Лишь виггли могут справиться с обнаглевшей псиной, потому что только они умеют делать крепкие цепи. Но сковать прочные оковы для хулигана собачьей наружности и божественного происхождения — это только треть дела. Фенрис поселился в центре земли, и добраться туда не так-то легко. Нужно быть умелым строителем, чтобы прорыть и укрепить глубокий тоннель, а также сильным воином, чтобы победить Фенриса в открытом поединке. Вот такая задача-максимум стоит перед вигглами, и вы должны им помочь справиться со всеми препятствиями и сложностями в овладении необходимыми навыками.

Если бы не знал, про какую игру идет речь, сказал бы, что это влюбленная Красная Шапочка идет к своей бабушке. Интересно, бутылку захватит или ей такую тяжесть не унести?

Первейшая задача — наладить экономику. Виггли должны обеспечить себя продовольствием и орудиями труда. Для этого они выращивают грибы, разводят хомяков, добывают ресурсы из земли и придумывают различные механизмы, которые должны помочь им в жизни. Трудолюбие всегда было отличительной чертой вигглов, но и им нужно отдыхать. Поэтому к производственным постройкам — фермам, кузницам и мастерским — нужно добавить различные развлекательные заведения, где можно пропустить по кружечке, сыг-

В игре есть заставки, сопровождающие различные события, и множество прикольных ситуаций, разыгрываемых вигглами специально для удовольствия игроков.

Освещенные ярким светом факелов, пещерные своды словно покрыты золотом. Эта комната явно предназначена для торжественных королевских приемов, недаром посреди нее стоит большой трон.

Как видите, жизнь в подземелье совсем не отсталая: и телевизоры есть, и диванчики неплохие, и даже самое ужасное изобретение — будильник — стоит на столике и тикает, как заведенный (впрочем, почему как?).

Хитрый виггл замышляет зловещее преступление в пещере. Пошастал глазами во все стороны, убедился, что никого поблизости нет, и сейчас запустит свою загребущую руку в сундук с сокровищами.

рать в карты и просто поболтать друг с другом. И конечно же, не стоит забывать об обычных домах, где вигглы сладко спят после трудового дня.

Однако не надейтесь, что вы до конца игры так и будете только следить за спокойной мирной жизнью своих подопечных. Кроме пса Фенриса, мир таит множество других опасностей, от которых нужно уметь защищаться. Вигглы могут научиться производить десять видов оружия и в совершенстве освоить их применение. Но настоящие мастера своего дела появятся лишь через несколько поколений.

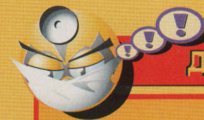
Помимо главной миссии, можно взять более сотни мелких квестов, которые разнообразят повседневные хлопоты вигглов. За их выполнение положены приятные и полезные награды.

Да, именно так: вигглы, как и положено всем живым существам, размножаются. И тут тоже придется хорошенько поработать, чтобы вырастить действительно ценных представителей рода, которые смогут в конце концов выполнить основное задание игры. Дети получают лучшие свойства своих родителей, поэтому важно следить, чтобы семьи образовывались из представителей одной профессии, тогда на свет появятся величайшие воины, искуснейшие строители и умнейшие изобретатели.

В игре есть также несколько менее значительных, но интересных деталей. Помимо главной миссии, можно взять более сотни мелких квестов, которые разнообразят повседневные хлопоты вигглов. За их выполнение положены приятные и полезные награды, дающие различные преимущества и выгоды. Среди врагов вигглов встречаются драконы и тролли, вполне может случиться и какой-нибудь природный катаклизм. Наконец, в качестве средства защиты вигглы могут изучить рукопашный бой, включая карате и тэквондо.

Графический движок игры трехмерный и дает прекрасную картинку, а также воплощает реальные физические законы, например обрушивает подземные пещеры, если при их строительстве были плохо укреплены своды. Он позволяет еще и удобно наблюдать за происходящим с помощью камеры, которую можно свободно перемещать и переключать на общий вид всей виггловской деревни, если понадобилось получить полное представление о текущем положении дел. В игре есть также заставки, сопровождающие различные события, и множество прикольных ситуаций, разыгрываемых вигглами специально для удовольствия игроков.

Идея Wiggles и ее реализация выглядят очень привлекательно, однако до выхода игры делать окончательный вывод, что это хит, рано. Есть несколько подводных камней, которые только угадываются при предварительном просмотре, но могут создать большие неприятности при игре: например, излишняя трудоемкость манипуляций, способная превратиться в нуднятину. Тем более боязно доверять компании, чье имя не гремит в мировых чартах. Но именно от таких команд приходят настоящие шедевры, и поэтому Wiggles обязательно нужно увидеть. MG



ДИАГНОЗ

Трехмерный симулятор деревни гномов, которые ловят большую собаку, живущую в центре Земли. Игра сочетает в себе The Sims и Creatures, обладает яркой трехмерной графикой и множеством интересных идей. Если не подведет техническая сторона и баланс — будет хит… по крайней мере, в своем жанре.

Если долго копать, в конце концов наткнешься на чей-нибудь скелет. Может, это будет какое-нибудь доисторическое животное, мамонт или динозавр. А может, что-то попроще и помоложе.

Ученье свет, а свет в кромешной тьме подземелий — главное богатство. Поэтому и штудируют особо одаренные вигглы пыльные тома из своих огромных библиотек.

Высоко лечу, отомстить хочу...

Independence War 2: The Edge of Chaos

Max von BULL dozer

Живут же люди в будущем! И оружие у них лазерное, и костюмчики сплошь из железа (при этом весьма удобные, судя по всему), а уж девушки если и не красивые, так это уже отрицательные персонажи...

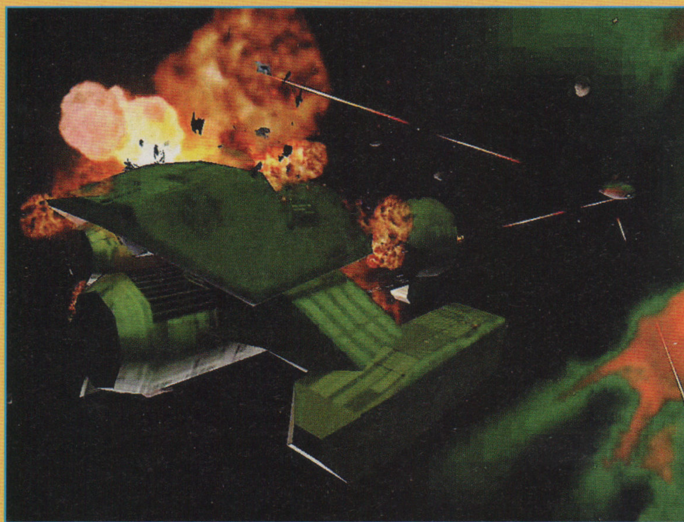
Паспорт

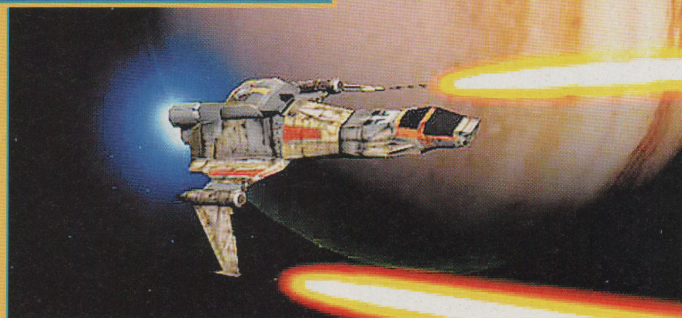
Independence War 2: The Edge of Chaos
Жанр: космический симулятор
Разработчик: Particle Systems
Издатель: Infogrames
URL http://www.infogrames.com
Дата выхода: апрель 2001 г.

Хотя нет, отрицательные девушки как раз самые симпатичные. На мой взгляд, именно в этом, а вовсе не в стремлении помочь брату/возлюбленному/другу кроется причина дикой ненависти к ним главных положительных героинь. Ревность, братцы, чувство от-вра-ти-тель-но-е! М-да... Но, позвольте, что же это я? Прошу прощения! Так вот, больше всего зависть меня раздирает по тому поводу, что почти у КАЖДОГО (вчитайтесь — каж-до-го!) есть возможность получить собственный, персональный космический корабль! Представляете, испортилось, скажем, настроение, депрессия там или еще что-нибудь... Садимся в личный космолет, загружаем достаточно провианта и на месяц улетаем на Венеру! Хотя нет, там слишком дождливо. Но не важно! В общем, именно с обзаведения личным космическим кораблем и начинается игра, смысл которой я бы выразил вот такой фразой: высоко лечу, отомстить хочу... Ну, и деньги не помешают.

История стара, кстати, как мир: некто Cal Johnson, житель колонии со странным названием Badlands Cluster, видит, как какой-то подозрительного вида дядька убивает его, Калова, отца-шахтера. «Что-то очень уж подозрителен этот мужик!», — думает Кал и решает на всякий случай дядьку убить. В результате его несправедливо сажают на 30 лет в места не столь отдаленные. Естественно, что это не надолго, — через 15 лет Кал понимает, что если он, герой этой игры, все ее (игры) время просидит в кутузке, то это будет совсем неинтересно и все геймеры дружно отправятся смотреть по видео «Зеленую милю». Так что наш герой поднатуживается и срывает с себя тяжкие оковы, заодно освобождая нескольких сокамерников, которые впоследствии становятся его верными товарищами и экипажем его много раз меняемых кораблей. Первый корабль воруется сразу же, для побега, а далее, по ходу игры, их будет еще больше. И действительно, кем еще становиться только что сбежавшему из космической тюрьмы мужику-сироте, кроме как пиратом? На мой взгляд, конечно, во всем виновата плохая компания, которая почему-то называется здесь экипажем.

Кем еще становиться только что сбежавшему из космической тюрьмы мужику-сироте, кроме как пиратом?





А графика действительно на высоком уровне. Особенно учитывая негласное правило 3D-роликов: что в анимации выглядит круто, на отдельном кадре — не очень.

Высококвалифицированный боевой пилот Az, стриженная ежиком леди с железными манерами и большой практикой полетов на истребителе. Похоже, чувство страха у нее отсутствует начисто.

Толстый торговец-мародер Jafs. Судя по изображению, совершенно отвратная личность. Весь такой розовый, жирный, надутый... Как бритый хомяк, ей-богу. Несмотря на внешний вид, имеет хорошо подвешенный язык и способен достать что угодно... За соответствующую цену, ес-

тественно. Ну, а насчет мародера, думаю, понятно — все, что осталось после битвы (пушки с чужого корабля, тюбики с провиантом, памперсы для космонавтов), он сможет подобрать и доставить почти нетронутым.

Киборг Smith. Опять лысый! Похоже, мода у них такая. Живой плоти в бедняге осталось всего 40 процентов, так что общается он в основном с механизмами, чем и заслужил себе репутацию опытного инженера.

Lori. Наконец-то хоть кто-то с прической! Длинноволосая девушка, обладающая вне корабля поразительной скромностью и наивностью, в полете хотя и несколько не дотягивает до Az, но тоже имеет очень даже неплохие навыки боевого пилота.

Весь этот пестрый сброд во главе с вами начинает в явно криминальных целях бороздить просторы галактики. Эти самые просторы создатели игры обещают сделать как можно более реалистичными, а полеты по ней — похожими на настоящие. Сами транспортные средства, используемые героями для перемещения по космосу, подчиняются его законам и летают даже с поправкой на массу: чем больше корабль, тем труднее ему развернуться; и если он вдруг закрутится волчком, то остановить его будет куда сложнее, чем какой-нибудь легкий истребитель.

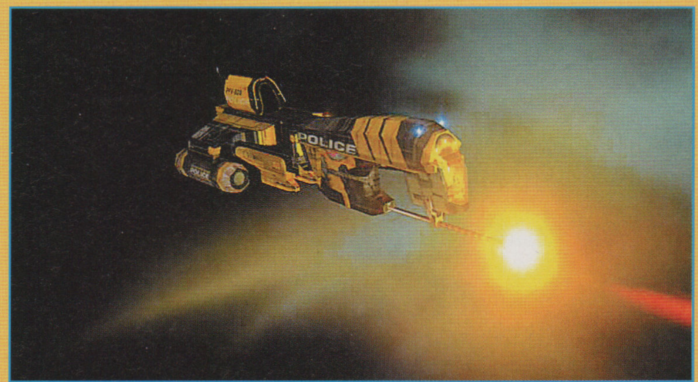
В то время как машина стоит в ангаре, ее позволено всячески модифицировать. Это подразумевает навешивание новых вооружений,

двигателей, компьютерные систем и систем обороны. Есть даже возможность устанавливать башенные орудия, хотя и не на все корабли.

Игра поддерживает графические ускорители, так что сама галактика со всеми ее вихрями, звездными просторами и плавучими объектами выглядит очень достойно. Благодаря этому можно двигаться в любом направлении, забывая, где верх, низ, лево и право. Вашему вниманию предоставляется более сотни звездных систем, в каждой из которых наличествует около дюжины планет. Выбирайте любую, включайте ускорители, некоторое время любуйтесь, как ваш корабль рассекает просторы космоса, выпуская пламя из мелких поворотных двигателей и красиво отражая всякие блики и отсветы множества солнц, и вы уже на месте.

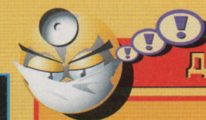
В то время как машина стоит в ангаре, ее можно всячески модифицировать. Это подразумевает, что вы можете навешивать новое вооружение, двигатели, компьютерные системы и системы обороны.

Напоследок хотелось бы отдать должное поддержке нескольких игроков. Разрешена игра как по локальной сети, так и по Internet, с количеством игроков до 8 штук. Весело то, что, кроме вариантов deathmatch и кооперативной игры, уже ставших в своем роде столпами, присутствует также только-только входящий в моду режим «Захват флага», здесь проходящий под именем «Захват зонда». А что порадовало меня лично — это возможность кооперативного прохождения самой игры.



Ой... а вот и фараоны пожаловали. Товарищ офицер! Не стре... Понял, никто меня не любит, никто не уважает! Надо отстреливаться, а то догадаются, что у нас патроны кончились!

Конечно, настораживает тот факт, что за благими намерениями обычно следуют третьи Star Control'ы, но создатели «Войн за независимость» утверждают, что игра фактически закончена, почти отшлифована, и вся их реклама основана уже на последнем взгляде на игру. Выходит она скоро, уже в апреле, так что посмотрим, оценим, полетаем... MG



ДИАГНОЗ

Приятный, не заставляющий часто и подолгу думать симулятор полетов и сражений в космосе, с долей романтики пиратских веков. Графика более чем очень приличная, сюжет хотя и избит, но не скучен. Видимо, наилучшим применением для «Войн за независимость-2» было бы включать их в моменты сильной скуки или депрессии. Для релаксации. Но и просто поиграть — вполне сойдет.

Эй, железный! Мы из газеты. Не суетись, улыбайся. Сейчас дядя фотограф залезет под тряпку, и оттуда вылетит Синяя Птичка. Эх, говорил же, не дергаться!

Заморочка по-настоящему

Real War

Геймеры бывают разные — черные, белые, красные,
Но всем одинаково хочется стратегией заморочиться.
Почти©.

Надежда Величай
aka Pekveninos

Паспорт

Real War
Жанр: стратегия
Разработчик: OC Incorporated
Издатель: Simon and Schuster
URL http://www.1C.ru
Дата выхода: май 2001 г.

Как вы смотрите, уважаемые, на то, чтобы поговорить о wargame, выпущенной умелыми ручонками людей, делающих настоящие войны? Только не надо отвечать, что глазами. Это как бы само собой разумеется. Так как насчет игрушки в стиле пентагоновской военщины? Возражений нет? Вот этих-то разговоров и есть у меня.

Для тех, кто в танке (а их в этой игрушке просто немерено), поясняю, что OC Incorporated — правительственный подрядчик, создающий военные симуляторы для Объединенного комитета начальников штабов USA, проще говоря, для той самой военщины. А так как управление вооруженными силами включает в себя согласование действий различных воинских подразделений, то руководство OC Inc. обратилось к нескольким издателям, чтобы помочь им создать новый симулятор для Объединенного комитета. Simon and Schuster согласились участвовать в проекте при условии, что им дадут возможность выпустить коммерческую версию симулятора, предназначенную для всемирного сообщества геймеров. Так зародилась новая стратегическая игрушка, о которой мы и поговорим.

Конечно, ни у кого не вызывает сомнений, что коммерческий продукт будет сильно отличаться от сима, предназначенного для вооруженных сил США. При использовании того же движка и кода содержание и сам подход к игре будут заметно различаться. Наиболее заметно это с точки зрения реализма игры. Понятно, что в армейском симуляторе и речи быть не может о каких-то натяжках и проколах, но Real War в этом плане более гибка. В то время как у кого-то, возможно, возникнет непреодолимое желание гнусно поглумиться над подобными компромиссами, в самой OC Inc. придерживаются той точки зрения, что среднему геймеру ультрареалистичный сим даром не нужен, а тем более за свои кровные, сэкономленные на пиве. Естественно, в силу таких настроений разработчики в ситуации выбора между реалистичностью и увлекательностью делают ставку на последнее. Они уверяют, что приложили все усилия, чтобы «сделать доктрину более захватывающей, немного более интересной». Кроме того, коммерческая версия стратегии подразумевает и целый ряд некоторых поверхностных отличий от военного симулятора.

Разработчики в ситуации выбора между реалистичностью и увлекательностью делают ставку на последнее.

Вьетнам, напалм, вертушки, внизу обугленные тушки... Еще бы «Полет валькирий» в качестве музыкального сопровождения — и готовый «Апокалипсис сегодня» Копполы.

Взять хотя бы то, что армейский продукт не предполагает хорошей графики, а это, согласитесь, непростительная роскошь для игры, претендующей на благосклонность широкой общественности. И так как гриф «Совершенно секретно, перед прочтением сжечь» с игрушки сняли, то были смоделированы все страны и возможные ситуации. Однако правящие американские круги не считают отличной идеей, достойной воплощения в жизнь, выпуск игры, в которой вооруженные силы США могли бы вторгнуться, ну, допустим, в тот же Заир или Зимбабве какое-нибудь. Посему эта wargame, как обычно, будет сосредоточена на проблеме возможного противостояния страны большого Сэма и нашей матушки-России. Ну а чего еще можно ожидать от штатовских милитаристов?

У самого синего моря со мною ты, рядом со мною. Пехота палит, пылает дом родной, и целый день поет прибой. (Исполняется под аккомпанимент танков и самоходок.)

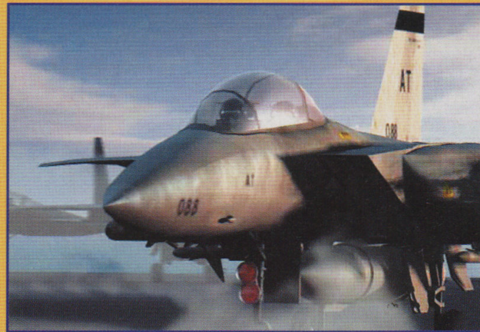
И как же с самой игрой? Ну, фоновый сюжет не привнесет особых новшеств. Опять все те же злые дядьки-террористы нападают на военную базу доблестных американских вооруженных сил. Чтобы покарать оных, США наносит ответный ракетный удар. И тут же обвиняется в использовании ядер-

ного оружия, террористами обвиняется, между прочим. Проще говоря, все как всегда. К сожалению, политическая сторона игры строго подчинена сценарию, так что ни контроля над средствами массовой информации, ни связи с широкой общественностью не предвидится. В игрушке будет 2 кампании, состоящие из 12 сценариев. Начинаться каждая будет с некоего подобия репортажа СИ-ЭН-ЭН. Должно получиться весьма интересно. Кроме того, предусмотрена встроенная военная доктрина, которая действует как своеобразное руководство по выполнению отдельных миссий. В целом же при составлении миссий разработчики немного отошли от привычного «kill'em all» стиля игры. Будут ставиться более конкретные задачи. Что не может не радовать каждого порядочного геймера.

С точки зрения самого процесса игры разработчики следуют общим тенденциям RTS. Ничего существенно нового они не изобрели. Разве только функция одновременности представляет собой что-то интересное. Право, удобно, когда ваши широко рассеявшиеся по местности войска одновременно сходятся на одиночном противнике. Возможности добывать ресурсы игрок начисто лишен. Так что можете позабыть об угольных шахтах, золотых рудниках и прочей ерунде. И даже не мечтайте о тихих фермерских буднях. You're in the army now! Вместо всего этого в RW предусмотрены некие очки, на которые вы сможете строить новые юниты на любой из различных принадлежащих вам баз обеспечения. Также игроку будет предоставлена возможность захватывать военно-морские и прочие базы противника, лишая его заветных припасов.

С точки зрения самого процесса игры разработчики следуют общим тенденциям RTS. Ничего существенно нового они не изобрели. Разве только функция одновременности представляет собой что-то интересное.

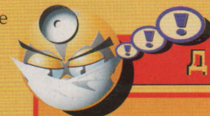
Что касается самих юнитов, то разработчики предлагают около 40 различных видов. От пехоты и бронетехники до морских судов и, естественно, авиации. Вы сможете обстреливать вражеские позиции из M1A1 и T80 или повести на штурм морскую пехоту и десант. Все в ваших руках, уважаемые. Каждый тип юнитов отражен в интерфейсе игры. И если вам захочется узнать, где в данный момент находится то или иное ваше подразделение, просто кликните куда следует и проскроллите до нужного вам юнита. Но все же сами разработчики считают, что основная сила — в авиации. Строительство взлетно-посадочных полос поможет вам содержать оную на должном уровне. Кроме того, в добавление к стандартным, уже ставшим привычными F-16, B-52 и S3 вы сможете использовать самолеты, основным предназначением которых будет разбрасывание листовок порочащего и деструктивного содержания над позициями противника. Что, без сомнения, понизит его боеспособность, приведет к моральному загниванию и подтолкнет к переходу на вашу сторону. Да здравствует пропаганда!



Средства передвижения представлены полигональными юнитами. Так что особых нареканий по части графики быть не должно.

Эх, мне бы такую ба... машинку! Ух бы, я бы... ибо... дабы... Нет, «хаммер» все же ТАКАЯ вещь, что ни говори. Что умеют буржуины делать — так это машины.

Да что там, вы на скриншоты посмотрите, просто праздник какой-то! Так и вертится на языке: «Точная передача цвета, ударное качество... Коника Сенчурия». Оп-с, к чему это я? Просто, несмотря на то, что юниты итак на должном уровне, команда программеров думает над тем, как сделать их еще более распознаваемыми, особенно для мультиплеера. (Обещают они и его поддержку. Да и что это за стратегия, если поддержки многопользовательского режима нет?) Они заявляют, что не хотят использовать цветовые обозначения для разных сторон (синие и красные). Будем надеяться, что к моменту выхода игры в OC Inc. что-нибудь придумают. Ну а уж если техника и пехота нарисованы вполне прилично, то ландшафты смотрятся даже лучше, хотя, имхо, все же не дотягивают до Sudden Strike по качеству исполнения. Посему заявление Джеймса Омера, возглавляющего группу разработчиков, о том, что в RW будут представлены карты по масштабам и прорисовке, превосходящие SS, лично я воспринимаю с большой долей скепсиса. Но, может быть, кому-то из вас Real War полюбится больше, чем мне Sudden Strike. Поживем увидим, благо релиза осталось ждать не так уж и долго. MG



ДИАГНОЗ

Кажется, грядет новая, добротно сделанная стратегия. Военные — люди дисциплинированные, так что можно с уверенностью ожидать, что разработчики свои обещания выполнят. Ну а геймерам, думаю, стоит посмотреть на то, что в итоге получится. А вдруг эта игрушка — ваш первый шаг на пути к генеральской карьере?

Сражение на полях или битва за озимые. Вперед, мои верные косари и комбайнеры! Что? Какие танки? Какие самолеты? Аааааааа, так это военные пришли на помощь селу.

Мистический остров

Myst III: Exile

Надежда Величай
aka Pekveninos

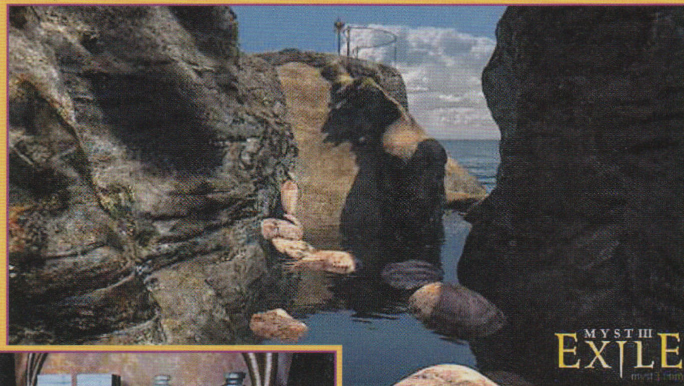
Сидела я тут, уважаемые, смотрела за окно на свет божий, час смотрела, другой, и стало мне вдруг немного грустно, мысли начали одолевать всякие разные, нехорошие. А не взять ли мне большую палку, а не разнести ли свой комп, чтоб не было больше этой зверюги дома у меня, чтоб могла я пойти погулять на ту самую улицу, а не маяться дурью, гоняя игрушки и статейки пописывая. И совсем уж было собралась привести свой коварный план в исполнение, как начальство мое редакционное выдало мне очередное задание. Знали бы вы, насколько душа моя возликовала, как возрадовалась я тому, что не успела найти подходящей дубины. А все почему? Да потому, что хоть и не люблю я игры в жанре action, но эта настроение мне подняла до необозримых высот. Вот и спрашиваю я вас, а не поговорить ли нам о красоте?

Паспорт

Myst III: Exile

Жанр:	action
Разработчик:	Presto Studios Inc.
Издатель:	Mattel Interactive
URL	http://www.presto.com
Дата выхода:	май 2001 г.

К чему бы это я? Да все просто, как дважды два. Знаете ли вы, что такое Myst? A Riven: The Sequel to Myst? Вот то-то же. Порадую я вас. Скоро узрим мы третье пришествие, и дано будет ему гордое имя Myst III: Exile. Правда, на сей раз Cyan передал свое детище в другие, не менее ласковые и умелые руки. Разработчики из Presto Studios Inc. с готовностью подхватили знамя Myst и с честью справляются с поставленными перед ними задачами. Хотя держать марку достаточно трудно, памятуя об ошеломительном успехе двух предыдущих частей. Myst, вышедшая в 1993 году, потрясла геймерское сообщество, вознеслась на самые верхи чартов и прочно застолбила там себе место. Не в последнюю очередь благодаря умопомрачительной графике и зрелой, выверенной сюжетной линии. Тремя годами позже появился на свет сиквел Riven. Столь же потрясающе красиво сделанный, снискавший огромную популярность, но менее потрясший умы геймеров. Ибо в то время успело наплодиться столько click&play-клонов, что первоначальный блеск и лоск миров Myst, казалось, начал понемногу утрачиваться. И вот в первой половине этого года ожидается третья часть эпической саги Myst.



Все три части связаны между собой сюжетной линией, везде мы встречаем уже ставших знакомыми героев. Но, возможно, кое-что успело позабыться. Дабы слегка освежить вашу память, совершим небольшую экскурсию по эпохам Myst. В первой части, в оригинальной игре, вы попадали на пустынный, таинственный остров Myst, где оказывались вовлечены в сражение между Сиррусом и Аченаром, каждый из которых старается убедить вас в том, что его противник — воплощенное зло, а сам он

Третья часть не будет выбиваться из сложившейся сюжетной линии. Мы вновь встретимся с Атрусом и его женой Катериной.

Вот она — красота в действии. Есть ли что-нибудь более прекрасное, чем мать с младенцем на руках? А когда она еще и находится в подобном окружении, то слова бессильны передать то, что доступно зрению.

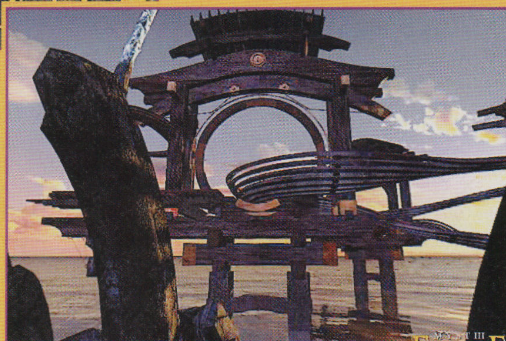
ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Суровая красота скалистого острова. «Ветер, ветер, ты могуч, ты гоняешь стаи туч, ты волнуешь сине море, всюду веешь на просторе...» Ой, к чему это я? Да так, навеяло.

спаситель всего сущего. Причем оба они оказываются в плену чего-то вроде волшебных книг. В течение игры вы исследуете таинственные Эпохи Myst и обнаруживаете, что что-то неладное происходит с этими самыми книгами. В связи с этим оказывается, что оба брата стремятся отнюдь не к добру, и вы обращаетесь к истинной авторитетной власти — их отцу Атрусу. Во второй серии игры вы помогаете Атрусу спасти Катерину (любовь всей его жизни) из Riven, не самого приятного мира. По ходу дела вы пересекаетесь с без сомнения нехорошим дядькой Геном, отцом Атруса, находящимся в Riven. Его тоже необходимо заключить в книгу, дабы освободить миры Myst от его гнета. Третья часть не будет выбиваться из сложившейся сюжетной линии. Мы вновь встретимся с Атрусом и его женой Катериной. В Presto Studios Inc. ответственно подошли к созданию видироликов с участием этих персонажей.
Но если в первой части Атрус страдал от мерзопакостных деяний своих отпрысков, а во второй спасал свою любимую от злобы собственного отца, то теперь на сцену выходит новый персонаж. В игре он представлен как злодей, но в принципе по-человечески его можно понять. Давным-давно родные земли этого человека, роль которого исполняет Brad Dourif, знакомый вам по фильму «Полет над гнездом кукушки», были разрушены противоборствовавшими сыновьями Атруса и Катерины — Сиррусом и Ачанаром. И теперь, ведомый праведным по сути своей гневом, он является мстить семье Атруса. Беда только в том, что выбрал он для этого самое неподходящее время (с точки зрения будущих жертв, естественно). Но вы-то у нас умники-умельцы и, конечно, докажете нехорошему дядьке, что не на тех он нарвался.

Что касается самой игры, то кроме нового злодея в ней будут представлены пять новых миров. Tomahna — новый дом Атруса и Катерины, цветущий оазис среди холмистого пустынного пейзажа. J'nanin — эдакий скалолазный рай, имеющий форму эллипса остров, где гранитные отвесные утесы и клыкообразные формирования земной коры окружают пресноводное озеро. Voltaic — засушливый, пыльный мир песка и неба, воды и ветра. Место, где странные, безусловно сотворенные руками человека строения тут и там виднеются среди засушливого пустынного пейзажа. Amateria — обширный край механических чудес, расположенный в самом сердце бесконечного черного моря. Страна, где ландшафты чередуют базальтовые колонны и грязевые гейзеры с наиболее сложными изобретениями Атруса. Edanna — мир, навеянный тоской по утерянному раю, лучше всего его можно описать как полое дерево, чей ствол создал благоприятную сферу для роста и появления различных экзотических растений и животных.

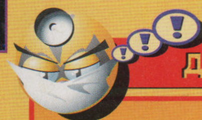
В Exile используются новые навигационные технологии, позволяющие сделать мир Myst более живым, не потеряв при этом ничего из художественной красоты и согласованности предыдущих игр этой серии. Подвижная панорамная камера позволяет игрокам полностью включиться в происходящее действо, поворачивая ее на 360°. Оригинальный саундтрек и захватывающий сюжет, полный интриг и загадок, требующих разрешения, виртуозная игра настоящих актеров и потрясающая графика не оставят равнодушным никого. Ибо на самом деле Myst III: Exile не просто продолжение качественной, отличной игры, но, пожалуй, новое слово, сказанное в процессе развития сюжетной линии саги Myst. MG



Творение гения человеческого. Интересно, что это за штуковина, для чего предназначена? Прямо автоклав какой-то. А может, там инструменты стерилизуют или что-то в этом роде?

Вот она, Edanna, тропический рай, мир экзотических растений и странных животных. Прекрасна ты в своей дикой первозданной красоте, волнующей ум и беспокоящей сердце.

В Exile используются новые навигационные технологии, позволяющие сделать мир Myst более живым, не потеряв при этом ничего из художественной красоты и согласованности предыдущих игр этой серии.



ДИАГНОЗ

Вопреки возможным ожиданиям смена разработчика не сказалась отрицательно на игре. Myst III: Exile по праву может быть названа достойным продолжением эпической саги. Без сомнения, в свет выйдет интересная, увлекательная, снабженная оригинальным, качественным саундтреком, а главное, просто красивая игра. Ясно одно: стоит дождаться релиза и все увидеть самим.

Готовые решения для образования на базе компьютеров TEEN

Класс информатики

Полностью укомплектованный и готовый к работе компьютерный класс, построенный на основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN. Класс комплектуется необходимым (определяется заказчиком) количеством компьютеров, периферийными устройствами, сетевым оборудованием и программным обеспечением. Поставка оборудования, его монтаж, подключение и тестирование включены в стоимость класса. Мы рекомендуем вам приобрести также небольшой сервер для создания в классе компьютерной локальной сети с архитектурой клиент/сервер.

Творческая студия

Типовое решение на основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN, которое содержит расширенный комплект периферийных устройств и программного обеспечения. Данное решение обладает значительно большей функциональностью по сравнению с базовым комплектом. Вы сможете выполнять такие творческие задачи, как выпуск школьной стенгазеты, издание своих школьных журналов, освоите процесс компьютерного рисования и обработки изображения, научитесь работать со звуком, сможете делать свои собственные презентации и слайд–шоу, которые при желании озвучите своими собственными звуковыми образами. Возможности здесь ограничиваются только вашей собственной фантазией.

Естественно–научная лаборатория

Типовое решение, состоящее из базовой модели компьютера образовательной серии TEEN, конструктора LEGO Dacta и необходимого программного обеспечения. Применение этого решения в школьном образовательном процессе позволит вам в простой, наглядной и увлекательной форме проводить обучение основным навыкам объектного программирования с немедленной, наглядной демонстрацией на программируемых объектах результатов работы. Из известных дополнительных устройств в комплект может быть включен микроскоп INTEL.

Svinaki

(не переводится)

Подается в стакане для текилы.

Компоненты:

— текила (50 г)

— джин «Гордон» (50 г)

— ликер ментоловый (50 г)

— сок лимонный (50 г)

Готовится в шейкере, подается с долькой лимона.

«Коктейль» уже рассказывал вам о том, как, куда и зачем мечут кубики любители AD&D-приключений. Но для того чтобы глубже понять суть игры, мало знать механику боя или процесс зазубривания и произнесения заклинаний. Как-никак, а приключенцы странствуют не по абстрактным подземельям, генерирующимся заново при запуске игры (лети, камень, в огород...), а по городам и весям почти что настоящих миров, к созданию которых приложили руку профессиональные

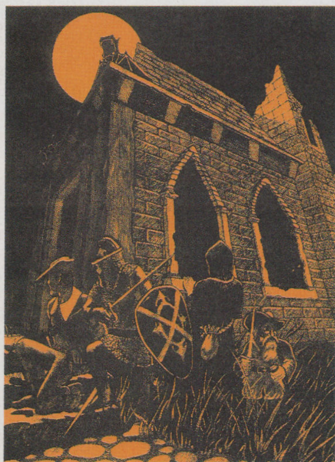
Миры Advanced

Lady Alice

Forgotten Realms

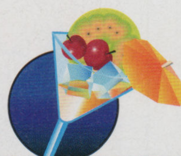
Forgotten Realms — самый популярный из всех миров, входящих в множественную вселенную AD&D. Хотя первый официальный сеттинг, посвященный Позабытым Странам, вышел в свет не так давно — всего лишь в 1987 году, TSR подошла к делу со всей серьезностью и воплотила в Forgotten Realms квинтэссенцию представлений о фэнтезийном мире среднестатистического ролевика.

Итак, перед нами — планета Эбейр-Торил, обычно называемая просто Торилом. Посреди ее океанов плавает крупнейший материк Файрун, окруженный сонмом мелких архипелагов. Кроме него, имеются еще два континента — Мазтика на далеком западе и Захара на юге, но о последнем вообще разговор особый, так что в контексте Forgotten Realms его обычно не упоминают. По Файруну ходит Элминстер, доисторический мудрец и маг, переживший все без исключения катаклизмы своего мира и с упорством некоего животного продолжающий ввязываться все в новые и новые передряги (если ваш DM составляет модуль по Forgotten Realms и не вставляет в него встречу с Элминстером, не играйте с ним больше никогда). Северо-западнее маршрутов мага скитается Дриззт До-Урден, благородный изгнанник (по его собственным утверждениям — политический эмигрант) из подземной страны злых темных эльфов дроу. Разочаровавшись в гнусных нравах своих соплеменников, он поднялся на поверхность планеты и овладел профессией странствующего рыцаря. Вставлять Дриззта в любое приключение не обязательно, но крайне желательно.



Чтобы приключения не повисали в воздухе, создатели Торила

геймейкеры, писатели и художники. Вселенная, рожденная на свет продуктами компании TSR, интересна не только самим игрокам, но всем любителям лихо закрученной фэнтези. Мы решили в двух словах рассказать вам о нескольких наиболее популярных в ролевой тусовке мирах (или, как их еще называют, сеттингах, хотя это не вполне синонимы). Итак, ныряем в бездонное море флогистона и берем курс на ближайшую хрустальную сферу. Это оказывается мир...



Dungeons & Dragons

(в смысле разработчики сеттинга, а не боги множественной вселенной) снабдили вновь созданный мир богатым историческим прошлым. В начале времен из пустоты была сотворена планета (еще не шарообразной формы, заметьте) и населена первыми разумными расами — эльфами, людьми и дварфами. Параллельно с этим один из величайших демиургов по имени Моандер отпал от света и начал проводить на Ториле свою собственную политику, ориентированную на захват абсолютной власти. В конце концов все силы добра, света и прогресса объединились и задали узурпатору хорошую взбучку, на чем первая эра благополучно и завершилась, а попутно мир превратился в шар. Далее проследовало еще 5 эпох: Век Гармонии, Век Исхода, Век Возрождения, Век Восстановления и Век Безразличия. Практически все они были похожи друг на друга, как точки на гранях дайсов: восстание темного бога, последующее кровопролитие, победа наших и перекройка лика планеты. Эта крайне «занимательная» история разбавлялась изрядным количеством появлявшихся и исчезавших рас, стран и героев. Исторический момент, описанный в базовом сеттинге, апеллирует к седьмой эпохе, события в которой разворачиваются по хорошо знакомому сценарию.

В общем, мир Forgotten Realms идеально подходит для ознакомления детей среднего школьного возраста с системой AD&D, а также для изучения английского языка по литературным сказкам, посвященным Торил. Более же продвинутых приключенцев ждут иные миры...

Dragonlance

Мир Dragonlance, больше известный по имени планеты Кринн, на которой разворачиваются основные события, — еще один типичный представитель классической фэнтези, то есть бытия, определяемого мечом и магией.
От множества подобных Кринн отличается, пожалуй, двумя моментами. Первая отличительная черта этого мира — сильная сюжетная линия, очень четко проходящая через всю историю, и четкий расклад сил на добрые и злые. Dragonlance — мир открытого противостояния идеального Добра и абсолютного Зла, олицетворенного как

Боги Dragonlance

А за всем этим безобразием с небес Кринна взирает многочисленный пантеон. Семеро божеств представляют в этом мире свет и добро. Во главе их стоит Паладайн aka Платиновый Дракон. Как и положено всем мудрым начальникам, Паладайн не отвечает в мире Кринна ни за что конкретное, занимаясь по большей части курированием таких отвлеченных материй, как Закон, Надежда, Верность и т. п. Впрочем, в трудный час небожитель готов появиться на поверхности планеты. Паладайн состоит в браке с богиней Мишакаль, специализирующейся, как и заведено для положительных верховных богинь, в первую очередь на лечении, а кроме того, на плодородии, здравоохранении, мудрости и т. д. Трое детей этой пары тоже пошли по стезе родителей. Близнецы Кири-Джолит и Хаббакук стали духовными предводителями двух из трех крупнейших орденов Соламнийского Рыцарства — оплота паладинов Кринна. Третий брат, Солинари, покровительствует магам, выбравшим путь Белой магии. Попутно он заведует одноименной луной, одной из трех в небе Кринна. Не состоящий ни с кем в родстве бог Маджере руководит наукой и промышленностью, а также сферой народного образования. Наконец, седьмой из светлых божеств, Бренчала, как и следует из его имени, посвящает себя музыке, за что особо любим эльфами Кринна. Кроме того, именно его некоторые считают покровителем кендеров.

Семи добрым богам, само собой, противостоят семеро злых во главе с первой женой Паладайна — Такхизис (как всегда и во всех мирах, за вселенскими катаклизмами стоят женские капризы). Она повелевает царством Бездны, сюрным обиталищем безумных кошмаров, а время от времени организовывает налеты на срединные области Кринна, собирая под свои знамена не только злые расы планеты, но и часть людей и драконов. Впрочем, в материальном облике на свет она предпочитает больше не появляться после того, как доблестный соламнийский рыцарь Хума изрядно покалечил ее своим легендарным Копьем. При Такхизис состоит бог-консорт по имени Саргонас, абсолютно хаотичный персонаж, для которого главное — повоевать или хотя бы поинтриговать. Гораздо опаснее его Моргион, насылающий на Кринн эпидемии, голод и прочие экологические катастрофы. Среди людей существует тайный культ этого злобного божества, распространенный даже среди соламнийских рыцарей. Нуитари, капитан невидимой простому глазу Черной луны Кринна, отдал себя целиком постижению темной ветви магии. Ее секреты и обучение волшебников из ложи Черных мантий ему гораздо интереснее, чем глобальные планы Такхизис. Из прочих злых богов девушка по имени Зебоим покровительствует морякам, а попутно командует всеми штормами и бурями Кринна. Чемош главенствует над всей нежитью мира, а Великий Лжец Хиддукель является божеством закоренелых бандитов, работорговцев, а также тюремщиком проклятых душ.

Семеро оставшихся богов редко встревают в противостояние света и тьмы, занимаясь более насущными делами. Старейший из них — Гилеан, хранитель пустоты, собиратель абстрактного знания. Иногда он выступает в качестве «третьей силы», уравновешивая позиции добра и зла как на небе, так и на земле. Хозяйка Красной луны Лунитари является основательницей сообщества красных магов Кринна, чье искусство в большей степени лежит в сфере Иллюзии. Реоркс — прародитель дварфов и гномов, и больше ничто в этом мире его не интересует. Те, в свою очередь, отвечают ему полной взаимностью и ставят превыше всех остальных божеств. Сиррион — дух перемен, бог огня и вечного движения. Его спутницей является Шинаре, богиня богатства и процветания, но нечестных путей достижения мирского благополучия она не приемлет, поэтому смертельно враждует с Хиддукелем. Двое последних нейтральных богов занимаются вопросами природы Кринна — Зивилин, которого еще называют Древом Жизни, хранит флору планеты, а его подруга Числев — ее фауну.

соответствующими группировками божеств, так и массами их адептов в дальнем мире. Нейтралитет не удается выдержать почти никому, и поэтому случающиеся с заметной периодичностью нашествия слуг темной богини Такхизис вовлекают в войны львиную долю населения многострадальной планеты. Впрочем, долгая и богатая история Кринна позволяет не замыкаться на одной непрерывной боевке, а напротив, находить достаточно поводов для вольных путешествий.

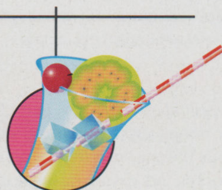
Тем более что существует и вторая отличительная сторона этого мира — кендеры... Эта уникальная раса, созданная богами не то в наказание, не то из чувства чернейшего юмора, делает Кринн совершенно уникальным местом множественной вселенной. Все, как один, пораженные наследственной клептоманией, эти невысокие человечки волей-неволей становятся причиной самых непредвиденных сюжетных завязок. Кроме того, кендеры обладают такими полезнейшими свойствами, как практически полное бесстрашие и высокая интуиция. Партия приключенцев, слоняющаяся по Кринну без кендера в своих рядах, столь же редка, как футболисты, выходящие на поле в лыжах.

Впрочем, одними кендерами дело не ограничивается. Всего на просторах Кринна более-менее успешно сожительствует более десяти различных рас, среди которых есть как традиционные для большинства фэнтезийных миров, так и вполне оригинальные. Для многих народов свойственен своего рода априорный элайнмент, объясняемый его происхождением: какая группа божеств трудилась над его созданием, и насколько это соответствовало изначальному плану.

Так, например, люди (или хуманы, если говорить нормальным AD&D-языком) присутствовали на Кринне изначально, будучи частью проекта миротворения, а именно — его балансирующим элементом. Самым короткоживущим из всех обитателей мира, хуманам была вменена стартовая ориентация, примерно соответствующая True Neutral, но вместе с ней — широчайшие возможности для маневров в обе стороны границы добра и зла (ну, и закона, и хаоса, соответствен-

работившая человечество, а потом ушедшая в тень истории.

Ну, и, конечно же, визитная карточка Кринна — драконы. Драконы — древнейшая из рас, состоявшая в особо близких отношениях с божествами. Они достигают исполинских размеров, умеют летать, плеваться огнем и кислотой, а некоторые даже превращаться в гуманоидов. Драконы — величайшие бойцы и маги Кринна, и их участие в войнах имеет самые губительные последствия. Их раса разделена на 13 несхожих друг с другом родов, часть из которых пошла по пути света, в то время как остальные склонились к тьме.



но, тоже). Недаром добрая половина всех героев и злодеев Кринна происходит из людской расы.

Классический список продолжают эльфы и дварфы с гномами. Эльфы Кринна не бессмертны, но склонны к радикальному долголетию: если эльфа не убить, то 10–12 веков жизни ему гарантированы. Другое дело, что в условиях Кринна продержаться так долго очень непросто... Эльфы — плоды рук союза добрых божеств и успешно специализируются как в воинском искусстве, так и в магических науках. Не столь многочисленные, как люди, они склонны к уединению, хотя в большинстве важнейших событий криннской истории можно найти и «эльфийский след». Дварфы, в свою очередь, мало обращают внимание на глобальную политику и противостояние добра и зла, занимаясь своими подземными делами. Однако и у них есть свои «заморочки» — расколовшись в свое время на несколько отдельных народов, дварфы опустились до кровавых братоубийственных разборок, ни к чему хорошему не приведших. Их дальние родственники гномы крайне немногочисленны, зато являются лучшими механиками на всей планете. И те, и другие живут примерно по 350 лет.

Из злых рас на Кринне засветились драконниды, гоблины и ирды. Первые — это двуногие рептилии, появившиеся на свет не по воле божеств, а в результате антинаучных экспериментов трех злодеев над яйцами добрых драконов. Драконниды выполняют на Кринне примерно ту же самую роль, которая отводится в иных мирах оркам — нападать толпами на положительных героев и также массово валиться замертво под ударами их мечей... с той только разницей, что умерший драконид каменеет, намертво блокируя застрявшее в его недрах оружие. Такая вот маленькая засада для приключенцев. Гоблины — они и есть гоблины, про них ничего нового в скрижалях сеттинга не написано. А вот ирды — полулегендарная раса древних великанов, в незапамятные времена по-

Боги Forgotten Realms

Компенсируя однобокость сюжета, авторы Forgotten Realms отыгрались на небесной сфере, населив мир таким количеством больших и малых божеств, которое превосходит все допустимые пределы. Одних только верховных богов насчитывается 16 штук, плюс 8 среднесильных и 13 малых, за тем следуют 9 номинально считающихся мертвыми, 12 полубогов, 10 основателей религиозных культов, 16 исключительно эльфийских божеств, в стольких же верят дварфы, 6 богов есть у хафлингов и 9 у гномов, даже у орков и гоблинов есть свои небесные покровители, числом 6 и 4 соответственно. А если учесть, что на Ториле живут еще и кобольды, бихолдеры, фейри, гиганты и другие народы... Плюс обожествленные духи моря и воздуха и совершенно самостоятельный пантеон темных божеств... Иными словами, Forgotten Realms — просто рай для клериков.

Ravenloft

Ravenloft — один из немногих миров AD&D, разительно отличающихся от своих «соседей». На базовые принципы игровой системы в нем наложился во всей своей красе антураж того, что сегодня принято называть готической культурой — от классических романов о графе Дракуле до зомбячьей раскраски Мэрлина Мэнсона. Интерес в народных массах к атмосфере ужаса не ослабел с годами и не поддался мэйнстриму фэнтези-литературы. Что ж, добро пожаловать в Ravenloft.

На его землях идет вечная война живых и неживых, обитают вампиры, оборотни и прочие малоприятные товарищи. В мире Ravenloft даже умирать опасно: существует веское мнение, что души, лишившиеся в нем своего тела, остаются пленниками этой унылой вселенной и управляющих ею Темных Сил (никаких дешевых штампов, в оригинальном сеттинге они именуются именно как Dark Powers!). В общем, перед нами край победивших тьмы и зла, причем носящих, увы, не демоническую, а нашу, человеческую природу. Об этом необходимо помнить перед инкарнацией в Ravenloft.

Наивысшей инстанцией в стране туманов являются те самые Темные Силы, которые устанавливают законы, справедливые для всего мира... или, наоборот, творящие беспредел. Так как нигде в официальных бумагах мы не находим внятного описания не только их природы, но даже

и пределов силы, вся ответственность за поведение божеств ложится на плечи DM'а. Интересно, что многочисленные любители Ravenloft создали немало собственных теорий, призванных объяснить природу и сущность Темных Сил. Диапазон гипотез широчайший — от ассоциирования с небожителями, которым поклоняются в других мирах (включая даже небезызвестную Lady of Pain, хозяйку Сигила!), до признания их реакционным воплощением коллективного бессознательного жителей мира...

По причине такой отстраненности небожителей от своих подчиненных в Ravenloft возникло и развилось множество религий (только в официальных документах можно найти ссылки более чем на 20 церквей). Некоторые из них привязаны к какому-то определенному региону мира, другие же распространены более широко, хотя даже они не являются значимыми политическими силами в Ravenloft. Среди религиозных движений можно встретить как культы поклонников кельтского или индийского пантеонов, так и совершенно специфические образования вроде церкви Бога-Волка или Повелителя Утра.

Гораздо большее влияние на судьбы Ravenloft оказывают марионетки божеств — повелители доменов (domain lords). Так как весь мир состоит из большого количества крупных и мелких удельных владений, то их хозяева являются абсолютными правителями Ravenloft'а. Неудивительно, что за их титулы идет непрекращающаяся ни на мгновенее борьба! Впрочем, даже повелители доменов не могут насладиться прелестями жизни: во-первых, каждый из них заперт в своем владении, как в ловушке, по воле Темных Сил, а, во-вторых, к любому титулу бесплатным довеском прилагается персональное проклятие, основанное на самых потаенных страстях... Все правители делятся на полулордов (demilords), управляющих «карманными доменами», лордов (lords), владеющих «островными доменами», верховных лордов (overlords), которым подчиняются

целые кластеры доменов, и, наконец, темных лордов (darklords), которые правят доменами Ядра.

Ядро в Ravenloft — центральная зона мира, группа наиболее древних, могучих и влиятельных владений, образующая что-то вроде центрального континента. В центре Ядра располагается домен Barovia, сердце мира (где, кстати, находится и сам Замок Ravenloft), скопированная сюда из Первичного Материального Мира. Вокруг, в море тумана, прячутся кластеры доменов (несколько маленьких владений, объединившихся в силу каких-либо обстоятельств). Как правило, каждому

кластеру присущи определенные общие культурные детали, в то время как все страны Ядра в общем соответствуют европейской готической культуре. Плавающие в том же тумане острова — это отдельные домены, изолированные от соседей. Карманные же домены прячутся внутри других, будучи либо привязанными к какой-либо географической точке, либо свободно дрейфующие (до тех пор, пока они не понадобятся DM'у).

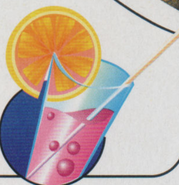
Волею Темных Сил домены появляются и исчезают вместе со всеми своими жителями, поэтому одной из величайших загадок Ravenloft остается вопрос: насколько реальны люди этого мира? Если они — только имитация настоящей жизни, сиюминутные создания божеств, то убийство даже самого мирного аборигена не должно сдвинуть ни на одно деление кармическую шкалу отыгрываемого персонажа... Но, с другой стороны, существует и противоположное мнение, гласящее, что все обитатели Ravenloft были похищены из других миров, а их память основательно промыта и заменена на поддельную. Кстати, кроме людей, здесь можно встретить и эльфов. Правда, эльфов специфичных, вполне «готических» и предельно темных к тому же.

В мире Ravenloft переплетается несколько сюжетных линий, опирающихся на глубокие корни истории этой вселенной. К слову сказать, однажды в Ravenloft попал даже всем известный лорд Сот из Кринна. Однако ужасов овеществленной готики даже его отсутствующая душа вынести не смогла, и он быстро убрался восвояси.

В общем, можно сказать, что Ravenloft интересен не только любителям готического ужаса, но и бывалым AD&D'шникам, которые хотят испытать на своей шкуре совершенно новые ощущения от игрового процесса.

Пейзажи Ravenloft

Вечные сумерки, болезненная луна, изредка просвечивающая через плотную завесу черных туч, низко ползущих над пустынной, безрадостной страной... Мертвые деревья со скрюченными голыми ветвями по берегам гиблых трясин... Одинокие ветхие замки, неприветливо маячащие на горизонте посреди бесплодных полей... Холодные, закопченные города с узкими улочками-лабиринтами, по ночам превращающиеся в охотничьи угодья нежити... И вокруг — Туман... Это и есть Ravenloft, живое воплощение маниакально-депрессивного синдрома.



Dark Sun

Постапокалиптичный мир Dark Sun очень сильно напоминает описания ближайшего будущего человечества из фантастических романов. Все поглощено одной гигантской пустыней, над пересохшими впадинами древних морей катится по раскаленному небу страшное багровое солнце, которое вот-вот умрет и погребет вместе с собой всю вселенную. В редких городах и поселках ютятся остатки населения некогда цветущей планеты, ежедневно и ежечасно борясь за выживание. Короче, полный Fallout...

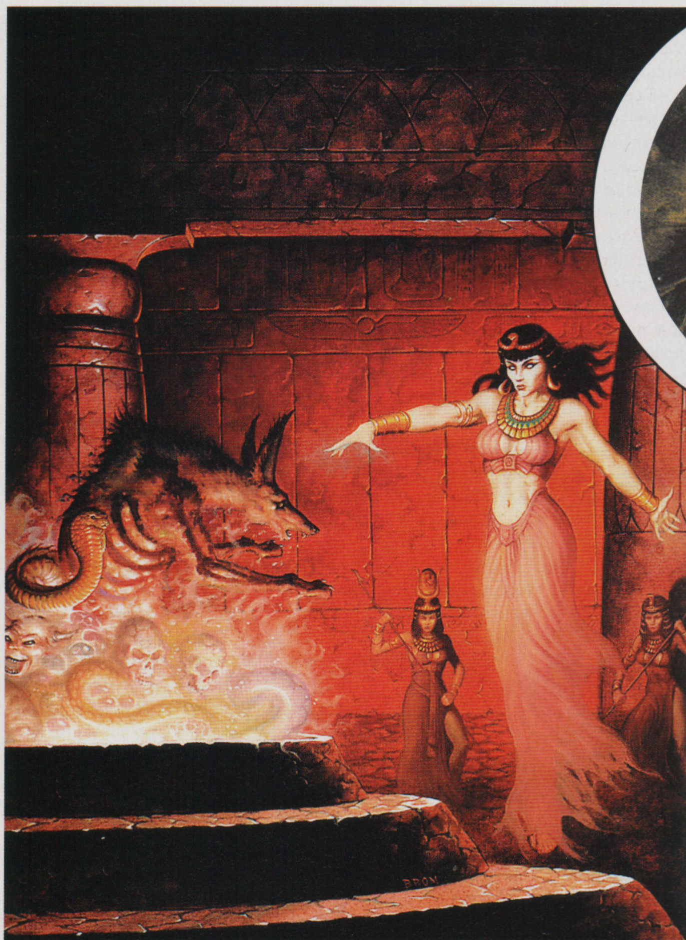
Что самое примечательное — в бедах своего мира виноваты сами обитатели Athas (так называется планета Dark Sun), которые опустошили свое жилище в безумной гонке за наиболее ценным ре-

сильны и проворны, они — одни из лучших воинов мира Dark Sun и, наверное, лучшие воры. Внутри обособленных кланов царит братская взаимовыручка, но ко всем чужакам (будь они хоть десять раз такими же эльфами), они относятся всегда с подозрением и плохо скрываемой враждебностью. Иметь в компании приключенцев атаского эльфа — то еще удовольствие...

Где эльфы, там, как известно, и дварфы. Под Темным Солнцем они превратились в народ одержимых трудоголиков. Будучи оторванными от своих любимых гор, они окончательно замкнулись и практически перестали замечать все, что не относится к делу их жизни. Честно говоря, быть дварфом на Athas скучно. Зато хафлингом...

Ха-ха! Забудьте напрочь добрых хоббитов! Хафлинги Dark Sun — раса жестоких полудиких пигмеев, загнанных в непроходимые джунгли у подножия Звенящих Гор, где они живут воспоминаниями о былом величии культуры своей нации. Раса хафлингов на редкость сплочена, и хотя у них нет единого государства, локальные общины живут в тесной связи друг с другом и постоянной готовности вместе выступить против общего противника... которым может оказаться любой чужак, потому что атаские хафлинги крайне негативно воспринимают обычаи и привычки других народов.

Существует еще три «переходные» расы — полуэльфы, полугномы (на Athas их называют мулами) и полугиганты. А вот последняя из доступных приключенцам рас вообще не имеет ничего общего с гуманоидной природой — это три-крины, гигантские разумные насекомые. Обладая высоким интеллектом и силой, они в любом случае представляли бы собой



сурсом. Это была жизненная сила, использовавшаяся магами в качестве своего рода «сырья» для сотворения заклинаний. За долгие века нещадной эксплуатации волшебниками разного сорта некогда прекрасная планета превратилась в монотонный ландшафт, океаны стали солончаками, равнины занесло песком и прахом, леса отступали перед стремительно ширящейся пустыней. Жизнь на Athas еще сохранилась — в редких оазисах посреди бескрайних барханов, в глубоких скалистых каньонах и в редких выживших городах и поселках.

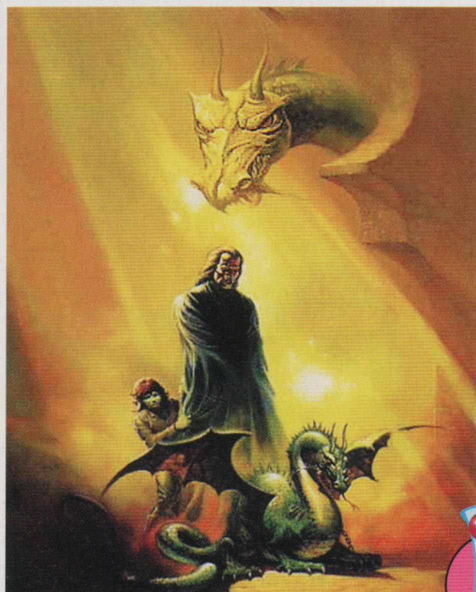
Впрочем, мир Dark Sun еще не пересек свою смертную черту, и кое-где среди песков и пустошей сохранились озера с чистой водой и остатки густых джунглей. Даже среди пустынь бродят стаи разнообразных животных, по большей части — хищных. Да и сами обитатели мира превратились в полудиких хищников, движимых в первую очередь инстинктом выживания, а уже потом — благородными позывами мироспасения. Мутации и жестокие изменения привычных сущностей исчерпывающе описывают саму природу Athas.

Под губительной радиацией Темного Солнца мутировало все. Даже знакомые всем приключенцам по другим мирам расы сильно отличаются от своих собратьев из других вселенных. Вообще, в нашем распоряжении есть восемь различных народов, из которых два встречаются исключительно в землях Athas. Как всегда, господствующей расой являются люди, хотя их доминирование не столь явно выражено, отчасти из-за уравнивающих условий умирающего мира. Насыщенность атмосферы планеты фоновой магией вызвала у хуманов массовые физические мутации — как передаваемые по наследству, так и затрагивающие отдельных представителей расы. В основном это касается физических параметров — цвета кожи, глаз, волос, пропорций тела и тому подобных деталей. Никаких преимуществ эти изменения не принесли, разве что приучили людей быть более терпимыми как друг другу, так и к представителям других народов.

Эльфы Athas ничем не напоминают своих родственников с Кринна или, например, из мира Birthright. Это — народ кочевников, испокон веков скитающийся по пустыням планеты. Эльфы

Особенности магии

Уникальные условия Ravenloft наложили свой отпечаток на практику применения магии клериков. Так как окружающие мир туманы надежно изолируют попавшего в Страну Ужаса от внешнего мира (и богов с других планов бытия в том числе), получить прямую помощь от своего патрона священникам не под силу. Тем не менее многие заклинания каким-то образом работают (не иначе, как с позволения Темных Сил) — зато эффект от кастования самого привычного спелла может оказаться самым неожиданным. Так, Detect Evil/Good не дает вообще никакого результата, Remove Curse имеет не постоянный, а временный эффект, зато что получается при прочтении Animate Dead в мире, напичканном трупиками различной свежести, вы можете представить себе сами... Кроме того, в Ravenloft существует несколько заклинаний для клериков, которые совершенно неизвестны в других мирах. На практикующих магов различных школ тоже накладываются значительные ограничения.



значительную силу на планете; однако при условии, что раскаленные пустыни столь же естественны для них, как кресла перед компьютерами — для нас с вами, нечего удивляться тому, что именно три-крины стали фактическими повелителями просторов Athas. С рождения представители этого народа помешаны на процессе охоты, хотя и более тонкие материи им подвластны.

Главное богатство Athas — вода, которая ценнее всех сокровищ мира. Источников осталось совсем мало, а дороги между разбросанными по пустыне очагами жизни длинны. К тому же не факт, что хранители того или иного колодца благосклонно отнесутся к гостям. Поэтому желающих праздно шататься по пескам под Темным Солнцем находится совсем немного. Чаще всего в дикой местности можно встретить хорошо экипированный купеческий караван с многочисленной охраной. Самый выгодный для торговли товар после воды — металлы. От былых дней осталось совсем немного пригодных к употреблению или хотя бы переделке предметов, а горное дело на Athas пришло в полный упадок. Большинство воинов носят с собой оружие из заточенных костей, и только преуспевающие атасцы могут позволить себе настоящий клинок.

История, изложенная в официальном сеттинге TSR, касается в основном судьбы одного из наиболее населенных (если к миру Dark Sun этот термин вообще применим) регионов планеты вокруг древнего города Тира. Группа революционно настроенных представителей народных масс, то бишь партия приключенцев, избавила страну от правления особо отвратительного короля-чародея по имени Калак и положила начало процессу возрождения родного мира... С таким же успехом «Гринпис» может рассчитывать на внезапное и повсеместное запрещение атомной энергии, бензина, электричества и приготовления пищи на огне! На смену одному злобному монарху пришел следующий, да еще и Очень Большой и Голодный дракон стал сеять террор в округе, то есть, проще говоря, приключенцам скучать не придется.

Пустыня богата на самые неожиданные повороты событий, да и сам процесс не жизни, но выживания (если, конечно, DM достаточно квалифицирован, чтобы придать игре правильный акцент) способен глубоко затянуть даже много повидавших игроков.

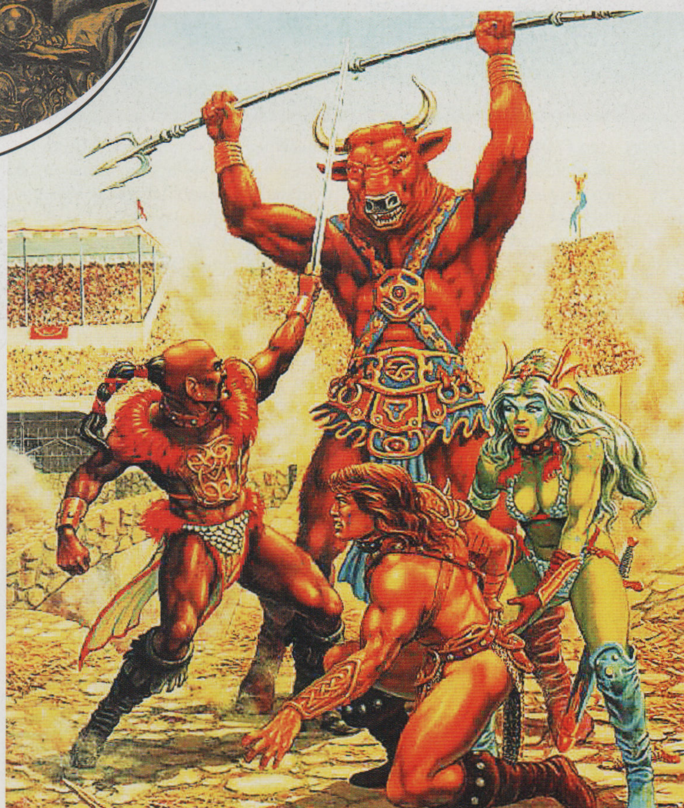
Al-Quadim

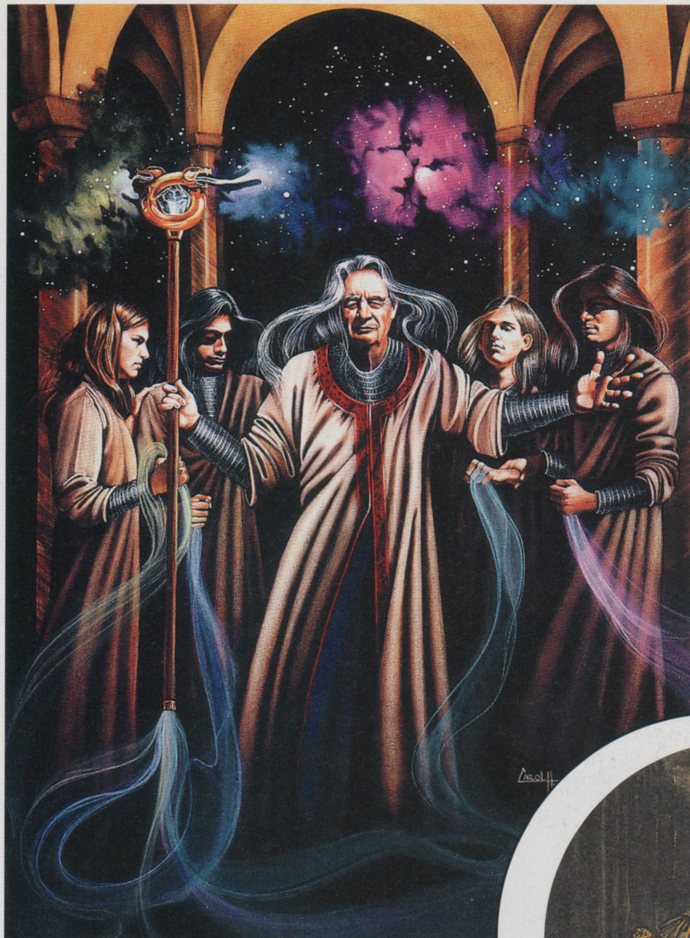
Как мы уже говорили чуть раньше, сеттинг Al-Qadim описывает тот же мир, что и Forgotten Realms, но совершенно с иной стороны. Речь не идет о «карманном» плане вселенной: просто контакты между двумя континентами планеты Торил остаются на зачаточном уровне, а две культуры никак не взаимодействуют одна с другой. Благодаря такому изоляционизму Al-Qadim и смог стать полноценным AD&D-миром.

Ab ovo usque ad mala, Al-Qadim базируется на классическом антураже сказок арабского востока (а также многочисленных стилизаций под них). Захарийское общество делится не по расовому признаку, что характерно для северного материка, а по степени оседлости: существуют городские жители аль-Хадхар и кочевники аль-Бадия. Как среди первых, так и среди вторых можно встретить и людей, и дварфов, и эльфов... Вы никогда не представляли себе эльфа верхом на ишаке с чалмой на голове? Поиграйте в Al-Qadim — там и не такое бывает!

Раз Захария является относительной копией Ближнего и Среднего Востока, то в ней, само собой, присутствуют самые настоящие пустыни, по которым и скитаются аль-Бадия (ну, разумеется, что за радость в скитаниях по обжитым землям?) со своими стадами и караванами. Оседлое население, в свою очередь, занимается торговлей, ремеслами, науками... Однако, несмотря на заметное различие между этими двумя группами, вражды между ними нет и в помине, и это очень приятно. С другой стороны, над захарийцами довлеет огромный свод писаных и неписаных законов, правил, устоев и традиций, который вынуждает их всю жизнь принимать в расчет то, как они смотрятся со стороны. Поэтому одним из важнейших понятий для каждого захарийца является честь. Можно даже сказать, что именно в погоне за ней (и по возможности за славой) проводят свою жизнь обитатели Al-Qadim... Идеальная установка для настоящего ролевика!

Из соображений политкорректности авторы не внедрили в сеттинг установку на монотеистическую религию. Напротив, захарийцы могут выбирать, к кому из многочисленных божеств при-





мкнуть. Все небожители делятся здесь на три категории: Дикие (или стихийные), боги, Локальные боги и Великие боги. Из последних-то каждый захариец и выбирает себе небесного патрона. Великие боги стоят выше добра и зла, и каждый из них олицетворяет определенный путь, которому обязаны следовать все его сторонники. Хаяма Доблестный учит своих адептов: «Смелость всегда побеждает»; Хакия Морской Ветер — «Сила — в правде»; Джаухар Драгоценный — «Всем правят деньги»; Занн Просвещенный — «Понимание — ключ ко все дверям»... Несмотря на такие различия, захарийцев объединяет веротерпимость.

Для адаптации к квазиарабской обстановке игровые правила сеттинга претерпели определенные изменения по сравнению с базовым вариантом, но не настолько глубокие, чтобы опытным приключенцам пришлось долго к ним привыкать.

Grayhawk

Мир Grayhawk примечателен, во-первых, своим возрастом (как-никак это первый сеттинг, созданный в рамках Advanced Dungeons&Dragons), а во-вторых, армией самых верных, хотя и не слишком многочисленных почитателей. Несмотря на то, что официально линия развития этого сценария закрыта TSR, поклонники Grayhawk со всех сторон света продолжают вертеть оси истории своей любимой вселенной.

Действительно, огромное количество материалов, посвященных Grayhawk, появилось на свет уже после отказа в организованной поддержке. Они объединены через Сеть, где регулярно публикуют результаты своих «исследований», информацию по созданным компаниям и просто атмосферные творения.

В определенной степени Grayhawk стал эталоном или, если угодно, отправной точкой для конструирования других игровых миров. В его случае нельзя говорить о «среднестатистичном раскладе», скорее — о заложенном принципиальном классическом фундаменте. Итак, перед нами планета Oerth, всеми физическими характеристиками похожая на наш голубой шарик с тем единственным отличием, что вокруг нее вертятся два спутника — снежно-белая Луна и изумрудная Селена, также называемые Хозяйкой и Служанкой. Примечателен еще и тот факт, что Oerth находится в самом центре хрустальной сферы вселенной Grayhawk, то есть, согласно терминологии AD&D, того, что называется Grayspace.

Большая часть поверхности планеты остается неизведанной, что дает огромную свободу Мастеру игры. Населенное же пространство ограничивается восточным окончанием материка Орик, которое местные обитатели называют Фланесс. Здесь сосредоточены многочисленные большие и маленькие государства людей, эльфов, дварфов и прочих известных рас. Перипетии истории Grayhawk привели его цивилизацию к бесконечной череде кровавых войн всех со всеми и с непрочными союзами и тянущейся веками местью. Речь даже не идет о принципиальной борьбе добра со злом, хотя то тут, то там в ход событий напрямую вмешиваются более-менее сверхъестественные силы. Нет, сама диспозиция сил принуждает героев выступать с максимально нейтральных позиций — не только в целях поддержания абстрактного баланса во вселенной, но хотя бы для продления своей карьеры, а зачастую и жизни.

Так как приключенцы во Фланессе постоянно вынуждены то скитаться по нехоженным тропам, то ввязываться в войны, на помощь им спешит глубоко продуманная и детализированная система магии. Несмотря на заметный уклон в военную сферу, магу в мире Grayhawk приходится овладеть широкими познаниями, прежде чем с ним начнут считаться его коллеги по шляпе и посоху. Кстати, ситуация с религиями здесь очень смахивает на то, что мы видим в Forgotten Realms: масса божеств различного ранга со взаимопересекающимися сферами влияния. Это вносит свой вклад в общий хаос, царящий на землях Фланесса.

Магия

Магия в мире Dark Sun, разумеется, существует, но применение ее, мягко говоря, не приветствуется. С одной стороны, короли-чародеи, правящие городами-государствами, не терпят ни малейшей конкуренции, с другой — трезво мыслящие обитатели планеты отдают себе отчет в том, что именно магия виновата в гибели их родины. Зато на Athas широко распространены псионические способности, и псионики, в отличие от волшебников, встречают куда более радушный прием.

Заключение

В целом игровые миры AD&D весьма обширны и разнообразны. Причем тут часто переплетается литературное и игровое творчество — по многим литературным произведениям, относящимся к каком-либо миру, пишут модули и компании для игры, а по результатам наиболее удачных игровых компаний — повести и рассказы.

К сожалению, все эти так тщательно продуманные и многим хорошо знакомые миры очень мало используются в компьютерных играх. Одна из причин тому — ограниченность и слабая пригодность AD&D-системы для компьютерных игр. Другая причина — все эти миры являются собственностью TSR, и для их использования надо получать лицензию.

Мы советуем вам отвлечься от компьютерных игр и отправиться в AD&D-миры, если и не с DM'ом и компанией приключенцев, то хотя бы почитать книжку о путешествиях героев в одном из миров.

МЕГА ХИТ

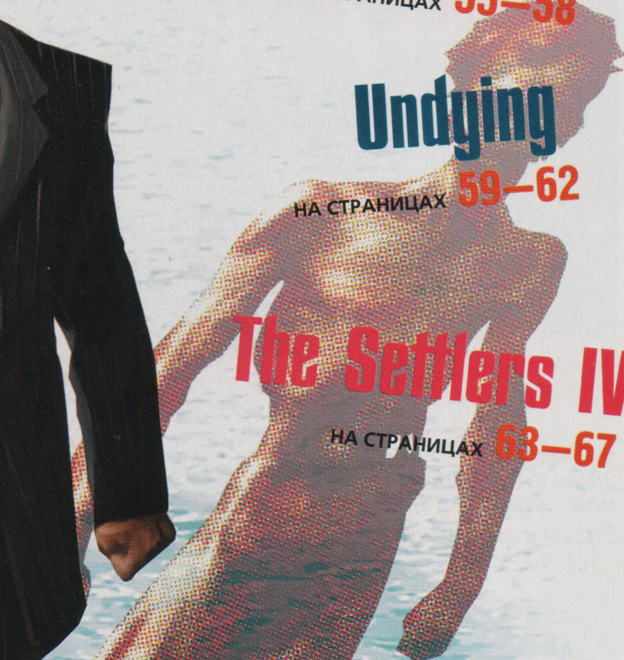
МегаХиты — они, как правило, есть. Вот скажем «Андаинг». То его не было, а то вдруг раз, и есть. Причем самое занимательное — выпускают их почему-то непосредственно перед тем, как мы публикуем о них статью в этой рубрике. Даже странно: очевидно, у нас в редакции утечка информации какая-то. Внедрен, видимо, к нам вражеский агент, который сообщает разработчикам, какую игру мы собираемся обозреть в качестве МегаХита. А издатели — люди не глупые! Думают, что сейчас они статью напишут, значит, надо заранее выпустить игру, чтоб потом как бы реклама была. Кстати, я, как мне кажется, вычислил этого вредителя. Из всех сотрудников нашей редакции мне наиболее подозрителен я! Дело в том, что вчера, когда я уходил с работы в 19:25, обнаружилось, что в 18:43 я уже с работы ушел и даже расписался в книге «Приходов-уходов»! Поначалу я даже на себя обиделся — что это такое, ушел, меня не дождался, а ведь нам, кстати, по пути до самого дома, а значит, мы могли бы скоротать дорогу за дружеской беседой! Я страсть как люблю с собой поговорить — он ведь такой интересный собеседник... Но тут меня осенило — я же, пользуясь тем, что меня видели после семи на работе, ушел до семи докладывать агентуре! Как я, гад, ловко это придумал! Ну ничего, вот встречусь сегодня с собой на работе — в репу дам!

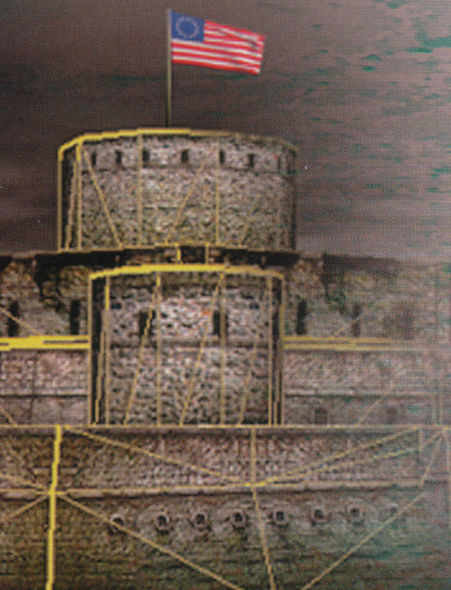
Николай Панков

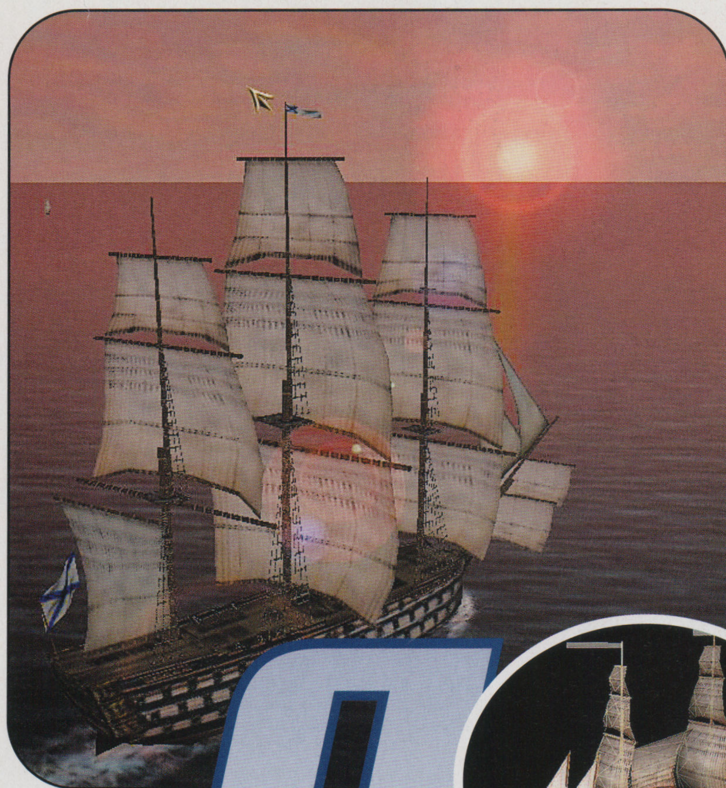
Век Парусников II
НА СТРАНИЦАХ 55–58

Undying
НА СТРАНИЦАХ 59–62

The Settlers IV
НА СТРАНИЦАХ 63–67







Век Парусников II

Полундра!

Вам нравятся парусники? Мне очень нравятся! Сейчас, когда через день приходят новости о том, что очередной, севший на мель танкер украсил море еще миллионом кубометров нефти, становится грустно. Грустно оттого, что нет в наши дни этих стройных, красивых и гордых судов, которые некогда бороздили морские просторы.

Барсуков Николай
aka Barsick

Паспорт

Век Парусников II

Жанр:	RTS
Разработчик:	«Акелла»
Издатель:	«1С»
URL	http://www.akella.com
Системные требования:	
ОС:	Win95/98
Процессор:	Pentium II 200 MГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	8x
Video:	4 Мбайт 3D-ускоритель

Жалкие остатки парусного флота, которые дожили до наших дней, только усиливают ощущение невосполнимой утраты. А сколько романтических историй связано с парусным флотом и людьми, которые этот самый флот отчаянно эксплуатировали. Причем, именно отчаянно, другого слова тут не подобрать. И дело даже не в том, что деревянное судно, затерянное где-то посреди океана, требует от человека напряжения всех его физических и моральных сил, но и в том, что они осмеливались воевать друг с другом.

В те далекие времена, в эпоху расцвета парусного флота, существовали все те же проблемы, что и во все остальные века. Войны, экономические, религиозные и просто так, гремели повсюду, не избежал этой участи и океан. Парусный корабль — это, конечно, хорошо, но вот если поставить на него 120 пушек, то будет только лучше. Ведь тогда можно затопить другое судно, а то и все суда противника. Но противник-то тоже был далеко не дурак и уже вовсю вырезал в бортах люки, чтобы потом из этих люков высунулись пушечные жерла. На протяжении целых столетий не смолкали над свинцовыми водами океана звуки пальбы. Не одна сотня кораблей встала на последний прикол где-то под этой, вечно волнующейся, поверхностью.

Если вы такой же романтик, как я, если вы любите соленый запах моря, смешанный с горьким пороховым дымом, то следуйте за мной — на этот раз вам предложат нечто особенное.

«Акелла» и раньше радовала геймеров прекрасными играми на морскую тематику, но именно теперь, когда свет увидел «Век парусников II», только самый ленивый не встал еще за штурвал испанского

Маневры

Как я уже говорил, управлять придется не только одним судном, но и целым флотом. Для облегчения жизни настоящего стратега игра предлагает целый спектр удобных возможностей. Во-первых, корабли прекрасно «понимают» значение слова «строй». Для этого существует специальное меню, в котором доступны всевозможные варианты взаимного построения кораблей. Эта функция имеет значение только в начале схватки, как показывает практика, любое морское сражение неизбежно превращается в некоторое количество относительно изолированных дуэлей. Как только этот момент наступил, в силу вступает другая часть тактического меню — маневры. Для каждого корабля вы можете придумать собственную траекторию, по которой он будет послушно двигаться, разнося в щепки все, что попадет в его зону обстрела.

Программирование маневров целесообразно проводить в режиме остановленного времени. Кстати, именно «пошаговые» стратеги оценят эту функцию. После того как все корабли получили приказы, вы запускаете время, а по выполнении необходимых маневров снова его останавливаете и вносите необходимые коррективы. Таким образом можно управлять произвольным количеством кораблей, не особо торопясь. Движок, кстати, позволяет одновременно пребывать в океане более чем полусотне кораблей.

галеона или английского фрегата. Но не будем торопиться. Подобно настоящим гурманам, давайте порадуем свой вкус всеми блюдами строго по порядку.

Красочное, стильное интро повествует о событиях трехсотлетней давности. Огромные чугунные ядра вспарывают поверхность моря, уносясь в неизведанные глубины. Испуганные рыбы и не подозревают о происходящем наверху сражении. Корабли производят бортовые залпы и тут же совершают головокружительные маневры, чтобы выиграть время на перезарядку

И мачты, бывает, падают. Но это не главное, самое важное — абордаж. Покосив команду картечью, можно захватить судно малой кровью. А потом продать или отремонтировать.

пушек. Вся эта красота последовательно приближает зрителя к тому сладкому для каждого геймера моменту, когда фильм превратится в игру, а сказка — в жизнь.

Жизнь представлена во всем великолепии. Количество доступных сражений превышает даже самые потаенные мечты. Оно огромно! Одних только отдельных миссий более сотни. А ведь есть еще и компании! Головокружительная карьера морского офицера даст вам возможность не только поучаствовать в совершенно реальных, исторически достоверных ситуациях, но и собрать свою собственную Непобедимую Армаду. Кстати, вы даже можете выбрать себе физиономию, которая наиболее точно отражает ваши представления о том, как именно должен выглядеть морской волк. И если вам придется не по вкусу галерея старинных портретов, то есть и неожиданные варианты, например, Сильвер из отечественной экранизации «Острова Сокровищ». Итак, переодевшись во все новое и выбрав компанию по вкусу, переходим к горячим блюдам, благо их более чем достаточно.

Интересная сложилась ситуация — игра и сложна и проста одновременно. Не верите? Попробуйте сами. Управление парусным судном отнюдь не простое занятие, и рассекать волны, как на катере, вам никто не даст. Единственная сила, приводящая корабль в движение, — ветер. А он своенравен и непредсказуем. Что же делать, если уже придуманный вами маневр неосуществим из-за того, что корабль несет в другую сторону? А ничего! Пробовать, пробовать и еще раз пробовать. Через какое-то, совсем небольшое время у вас появится то, что я назвал «чувством ветра». Это такое состояние, в котором вы можете абсолютно точно представить, куда именно надо крутить штурвал, чтобы не подставить противнику только что отстрелявшийся, беззащитный борт. Чувство это имеет глубоко интуитивную природу, его трудно описать, да и не в этом наша цель. Просто наступает такой момент, когда ветер перестает быть врагом, а превращается в самого закадычного друга. Тоже касается и стрельбы. На первый взгляд, очень неудобно ждать, пока канониры перезарядят орудия. Приходится маневрировать, подставляя противнику то нос, то корму в ожидании заветной зеленой полоски над нужной иконкой. Всего пара морских сражений, и вот вы уже

Судно с покалеченными парусами практически беззащитно. Вокруг него можно вертеться сколько угодно, главное — не лезть под орудия.

лихо делаете бортовой залп по снастям вражеского корабля, он теряет ход, за это время вы уже повернулись к нему другим бортом и повторили залп, но уже с гораздо более близкого расстояния. Все! Принимайте с пылу с жару. Хотите — абордаж? Пожалуйста! Не хотите? Еще залп, и вражина канет в пучину, из которой нет возврата.

В целом, это неуловимо напоминает катание на коньках — те, кто умеют, смеются над остальными. А эти остальные только огрызаются, хотя научиться совсем нетрудно, надо просто не бояться упасть пару раз. Так же и здесь. Гарантирую — первый ваш корабль пойдет ко дну как миленький. Зато пятый или десятый непременно отправит на дно зарвавшегося противника. Переломный момент наступает именно тогда, когда вы молча смотрите, как пропадают под водой мачты первого побежденного корабля.

Уходит по ветру. Ну ничего, я ему паруса уже укоротил, пора сближаться.

Подробнейшая справка быстро подскажет, что делать.

После этого игрока уже не остановить. А ведь дуэли один на один — это только часть сказки! Воевать-то придется и флотами! Когда на экране десятки кораблей, ведущих огонь друг по другу, тут уж заскулят от счастья самые недоверчивые стратеги. А кто откажется посчитать доход от захваченных кораблей, пока еще клубятся над морем белые облачка порохового дыма? На вырученные деньги вполне можно отремонтироваться, нанять более квалифицированную команду, а то и прикупить что-нибудь эдакое, покрытое пушками, как дикобраз иглами.

На второе у нас интерфейс. Оконный. Нет, в самом деле, именно оконный. Экран полностью отдан кораблям, морю, пушкам и матросам. Вы сами выбираете необходимые конкретно для вас элементы управления, и они, и только они будут заслонять морские просторы, причем в точно указанном вами месте. Сделано это следующим образом: в верхней части экрана расположен ряд небольших пиктограмм, каждая их которых символизирует какую-то часть интерфейса, будь то список кораблей, карта или штурвал. Кликнув мышкой в нужный значок, вы открываете небольшое окно, в котором сосредоточены необходимые функции. Это окно можно свободно двигать по всему экрану и располагать где душе угодно. Убирается оно тоже одним единственным кликом. Сделано очень удобно, требуется минимум времени для вызова любой нужной функции. Это важно для каждого любителя RTS, но и «пошаговых» не обидели, что приятно. Приказы можно раздавать в режиме паузы, то есть неторопливо подумать,

Дела житейские

Когда мы говорили о внимании к деталям, то не упомянули о меню управления командой. Как выяснилось, разработчики не только тщательно прорисовали корабли, но еще и внимательно отнеслись к тонкостям морского дела. Ваши матросы могут не только управлять парусами и стрелять из пушек. В море масса всевозможных опасностей, и корабли противника лишь одна из них. Помимо вражеских орудий на пути мореплавателя встречаются мели, которые останавливают корабль в самый неподходящий момент. Кроме того, вполне может сломаться мачта, тогда корабль лишится хода и станет легкой добычей. Пожар тоже может стать смертельно опасным, если вовремя не начать борьбу с ним. Все эти проблемы могут решать члены вашей команды. Достаточно отрядить некоторое количество народа на выполнение аварийного ремонта или тушение пожара, и вы снова сможете заниматься своими основными делами. Матросы поставят временную мачту, а в случае необходимости и поддержат солдат, если абордаж оказался сложнее, чем вы ожидали. Проходящие вблизи друг от друга суда вполне могут зацепиться такелажем. В этом случае можно начинать абордаж. Но что делать, если вы не в состоянии оказать серьезного сопротивления? Убегать и пытаться решить исход поединка пушками. Но для этого придется сначала отрядить десяток-другой матросов, чтобы они распутали снасти, иначе корабли просто не разойдутся.

Именно так ведь все и происходило на старинных судах, а нам вдвойне приятно, что можно поучаствовать в таких «бытовых» делах судна.

Вон как их много, а я один. Ну ничего, при грамотной тактике еще неизвестно, кто на плаву окажется.

равления судном. Причем не только его курсом, но и командой, орудиями, парусами и бог знает, чем еще. Все основные функции имеют положение «автоматически». То есть вы можете сосредоточиться на выполнении невероятных маневров, а пушки будут вполне осмысленно стрелять по противнику, как только тот попадет в зону поражения. Причем даже в том случае, если в зоне ведения огня находится дружественный корабль. Этот маленький огрех можно простить, ведь и в настоящих морских сражениях такие ситуации случались сплошь и рядом.

При сближении кораблей на расстояние менее 50 метров автоматически начинается перестрелка между солдатами.

составить маневры для всех кораблей или выбрать построение, а уж потом запускать неумолимый секундомер. Кстати говоря, не такой уж он и неумолимый, нам дали возможность с легкостью менять скорость течения игрового времени. В эпоху парусных судов все происходило очень медленно. Один разворот огромного судна чего стоил. Так вот теперь не надо быть самым терпеливым человеком на свете, достаточно передвинуть ползунок в нужное положение, и все завертится — только успевай штурвал крутить.

Непосредственное управление кораблем осуществляется поворотом штурвала. Это не пособие для подрастающих капитанов, а самая настоящая правда. Именно в форме штурвала выполнена панель уп-

Ну вот, дошли и до десерта. На сладкое у нас графика. Это не описать, это надо видеть. Скрины не передают динамизма происходящего, но даже на них видно, насколько хороша солнечная дорожка на закате. Море переливается, волны ни на секунду не останавливают свой бег, начатый миллиарды лет назад. Корабли плавно покачиваются на воде, позади остается кильватерная струя, тянущаяся белесым следом. По небу движется солнечный диск, если поставить ускоритель времени в максимальное положение, то становится видно, как качественно выполнена смена времени суток. Дневное светило погружается в море, уступая свое место ночному. В лунном свете море приобретает металлический блеск, появляются звезды. Света достаточно даже ночью, но он приобретает такой своеобразный оттенок, что сразу становится ясно — это ночь.

На фоне такого красивого моря и неба корабли смотрятся потрясающе. Настоящий шок можно испытать, поиграв с масштабированием. Оно позволяет превратить флотилию огромных судов в цепочку точек, затерянных в океане. С другой стороны, при максимальном приближении видны снасти и даже бегающие по палубе матросы. Внимание к деталям удивительное: достаточно посмотреть, как паруса поворачиваются вслед за ветром при повороте судна.

Корабли не только красивы сами по себе, они еще и точно повторяют форму настоящих судов различных типов. Разработчики перекопали огромное количество всевозможных исторических источников и очень ответственно отнеслись к деталям. Так что помимо просто красивой и интересной игры мы получили еще и своеобразную энциклопедию парусных судов.

Ничуть не портят картины вспомогательные круги и стрелки, информирующие геймера о текущем курсе корабля, направлении ветра и состоянии различных узлов. Они все отключаемы, причем отдельно друг от друга. Вы можете полностью очистить экран от этих обозначений или оставить только самые нужные.

На мой взгляд, в данном жанре перед нами самая проработанная и детальная графика на сегодняшний день. Движок STORM разрабатывался «Акеллой» на протяжении трех лет и достиг немыслимого совершенства. Нет ничего удивительного в том, что разработчики собираются использовать его и в будущих своих продуктах.

Ну а просмотр меню уже закончился. Не хотите ли отведать? MG

Clive Barker's Undying

Когда кровь стынет в жилах

Когда я впервые узнал о том, что известная своими связями с самим Стивеном Спилбергом и его империей DreamWorks Interactive решила удивить мир собственной разработки action/adventure с некими «элементами», то был, чего уж скрывать, сокрушен, удручен и расстроен. Еще как-то можно было понять желание компании оправдать несколько лет своего безмятежно-бездеятельного существования и реабилитироваться в глазах игровой общественности после релиза настолько же бездарного, сколь и роскошного Trespasser, о провале которого не зубоскалил разве что беззубый. Но уразуметь, почему DreamWorks взялась именно за экшн-адвенчуру, жанр, где со времен старушки Крофт не было создано ничего нового, так и не удалось.

...Люди это животные, которые рассказывают истории.

Клив Баркер

Антон Гусаров

Сомнения в том, что на этот раз девелоперы создают Игру, развеялись после того, как по прошествии нескольких месяцев было объявлено название проекта.

Clive Barker's Undying.

Undying Клива Баркера.

Игра Создателя Hellraiser.

Надо ли говорить, что я заочно влюбился в эту игру? Надо, потому как экзальтированную и почти беспричинную любовь периодически подменял хмурый и рационально объяснимый скепсис: стоящее в названии имя художника еще не означало, что он будет лично следить за процессом сотворения Undying и что его участие не будет в конечном счете сведено к роли своеобразного статиста.

К счастью, еще остались на свете романтики, могущие позволить себе думать о пагубности практики привлечения к разработке игр знаменитых людей только лишь ради использования их имен с целью увеличения продаж. Не страдающая, мягко говоря, от отсутствия денежных вливаний DreamWorks показала себя с лучшей стороны и применила творческие таланты Баркера непосредственно в ходе разработки Undying. Последний поступил по-джентльменски и не стал навязывать команде девелоперов свою концепцию игры, указав, впрочем, на кое-какие огрехи и неточности, допущенные дизайнерами DreamWorks. По признанию самого Клива, он старался помочь, усилить какие-то стороны экшна и его геймплея, объяснить компании, к чему надо стремиться, но никак не пытался пересмотреть и перестроить игровую систему. Не будь Баркер подлинным гением, столь филигранно отшлифовать проект компании Спилберга ему вряд ли бы удалось. Влияние идей мастера едва заметно, и все же оно присутствует. Те, кто знаком с творчеством писателя, несомненно, почувствуют его фирменный стиль, при этом определенно сказать, сколько тут Баркера и сколько DreamWorks, не представляется возможным. В этом заключается одно из многих неоспоримых достоинств игры. Clive Barker's Undying — вещь редкостная, потому что является именно «игрой Клива Баркера», созданной, однако, умельцами из Electronic Arts и DreamWorks.

Паспорт

Clive Barker's Undying

Жанр:	action
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	DreamWorks Interactive
URL	http://undying.ea.com

Системные требования:

Процессор:	PIII 400
RAM:	64 Мбайт
Video:	3D-ускоритель
	Win 9X

Присказка

Разительное отличие Undying от прочих экшнов с элементами видится буквально во всем. Чего только стоит сюжет, отсутствием которого может похвастаться любая игра этого не самого благородного жанра, но уж точно не детище Баркера, который соригинальничал даже в том, как рассказывается история его проекта, но об этом чуть ниже.

О собственно сюжете Undying можно сказать как очень многое, так и практически ничего. Пересказывать его полностью нет резона по целому ряду причин, среди которых и объем статьи, и наивное желание заинтриговать читателя. Скажу лишь, что действие игры происходит в Ирландии первой половины 20-х годов прошлого, то есть двадцатого, столетия. Главный герой, Патрик Гэллоуэй, искатель приключений, исследователь паранормальных явлений, специалист по оккультизму, мистицизму и проч., едет в Страну эля, трилистника и Св. Патрика, чтобы помочь своему старому, знакомому еще со времен Великой войны, другу Иеремии Ковнанту (Jeremiah Covenant) справиться с «небольшой проблемой», обернувшейся опаснейшей авантюрой...

Завязка дается во вступительном ролике, где немного приоткрывается завеса тайны над прошлым главного героя; затем, после того, как начинается сама игра, показывается вторая короткометражка, после первых шагов — третья и так далее. Информационный вакуум между роликами заполняется не менее занятно: разработчики заботливо разбросали по игровым локациям всякого рода дневники и заметки, подчас иносказательно повествующие о событиях прошлого и их возможных последствиях в будущем. В таком ключе развивается вся сюжетная линия Clive Barker's Undying. Ход неординарный, согласитесь. Конечно, нечто подобное реализовывалось и раньше. Из более-менее свежих релизов, где применяется такой способ знакомства геймера с игровой вселенной, вспоминается Heavy Metal F.A.K.K. 2, хотя и там приходилось в основном общаться, а не читать. В целом и сам сюжет, и метод его изложения заслуживают самых высоких похвал. DreamWorks и Баркеру не откажешь ни в новизне подхода в выборе времени и места действия, ни в необычности того, как преподносится само действие.

Оружие

Смертоубийственные свои инструменты Патрик Гэллоуэй носит в левой руке, освободив правую для кастования заклинаний. В распоряжение игрока предоставляется всего восемь единиц холодного, огнестрельного, магического и даже зажигательно-поджигательного оружия. Согласен, маловато будет, зато какое...

Камень Gel'Ziabar (Gel'Ziabar Stone). Диковинный артефакт-талисман, доставшийся нашему герою при таинственных обстоятельствах в одной из битв Великой войны. Оружием Gel'Ziabar Stone можно назвать только с большой натяжкой, потому как он даже не наносит монстрам никакого ущерба, «отталкивая» их на безопасное расстояние. С другой стороны, камень обладает магическим потенциалом и может увеличивать силу действия заклинаний.

Револьвер (Revolver). Классический шестизарядный «кольт», еще один подарок Войны. Достаточно мощный, чтобы с двух выстрелов убить Howler'а. Имеет высокую скорость перезарядки. На этом все его достоинства заканчиваются.

Дробовик (Shotgun). Даже не родственник знаменитому шотгану из Quake II или III. Штука сильная, но слишком долго и чересчур часто перезаряжается.

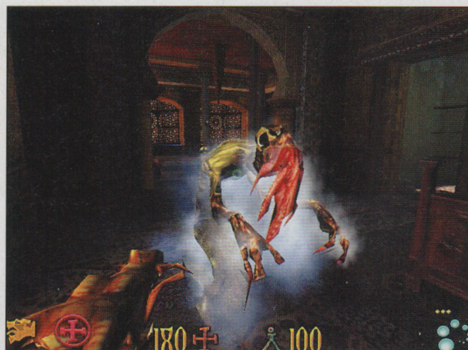
Кельтская коса (Scythe of the Celt). Вылитый аксессуар старухи Смерти. Массивный инструмент, с подозрительной легкостью косящий нечисть налево и направо.

Коктейль Молотова (Molotov Cocktail). Бутыль с зажигательной смесью, применявшаяся в годы Второй (не Первой, прошу заметить) мировой войны. Радиус действия минимален, вследствие чего как серьезное оружие не рассматривается.

Боевая тибетская пушка (Tibetan War Cannon). Обладает замечательным свойством замораживать противника до состояния ледышки, после чего геймер волен сам решать, что ему делать с супостатом — просто убить или заморозить его еще больше, до состояния полного обморожения и, как следствие, гибели.

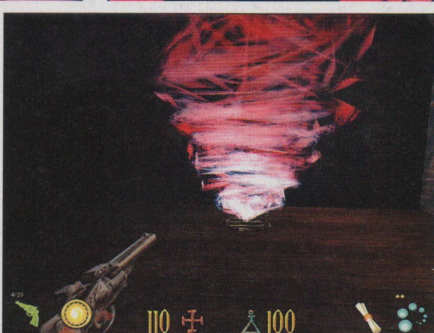
Феникс (Phoenix). Опасное оружие, под чье действие может попасть не только монстр, но и сам игрок. Вызывает некого управляемого игроком Феникса, который взрывается при соприкосновении с поверхностью, нанося цели существенный урон.

Копьемет (Speargun). Некий аналог винтовки. Снайперской винтовки, ибо тихо стреляет и имеет нечто вроде прицела. Наносит повреждения средней степени тяжести.



Один из параллельных миров, созданных неистощимой фантазией Клива Баркера. Впечатляет, не так ли?

Только не подумайте, что горничная боготворит портрет ужасающей Лизабет, — она просто моет полы.



Сказка

С первых минут игры и до самого ее конца испытываешь неподдельный восторг и натуральный страх. Первый навевается потрясающим техническим исполнением Undying, второй — подлинной хоррор-атмосферой. Давайте посмотрим, как DreamWorks удалось создать и то и другое.

Основа любого FPS — а Clive Barker's Undying, несмотря на всю его уникальность, таковым является — движок. Разработчики мудро решили не тратить драгоценное время на создание собственного движка, а лицензировали один из имевшихся. Выбор пал на одного из лучших — Unreal Engine. Как водится, девелоперы основательно перебрали продукт Epic Games, не переписывая его все же до неузнаваемости, что позволило разработчикам использовать ресурсы движка по полной программе. Кстати говоря, без предустановленного DirectX 8 игра работать отказывается.

Без отрубания головы не обходилась ни одна хоррор-книга Баркера. «Добрая» традиция получила свое продолжение и в игре.

Как общая картина складывается из отдельных частей, так и общее впечатление о графике создается на основе деталей. DreamWorks постаралась на славу: мелочей в игре Баркера не много, а очень много, и всех их не перечесть. Очень качественно прорисованы текстуры. Скажем, деревянная дверь выглядит именно как дверь, изготовленная из дерева, а не обмазанный чем-то подозрительно темным набор полигонов. Особенно приятно смотреть на опять-таки собранных из множества элементов персонажей, их лица и, виноват, морды. Модели детализированы настолько, что даже имеют зубы (это в шутере-то!) и говорят синхронно с произносимым ими текстом, что нередко воспринимается как данное, но, поверьте, за всем этим кропотливая работа программистов, художников и самого Баркера. Интересно реализовывается игра с обязательными для хоррор-адвенчур атрибутами — тенями и светом. Мрака, как полагается, крайне много, а имеющейся иллюминации, как водится, недостаточно. Приходится пользовать световые эффекты оружия и заклинаний, что чревато растратой боеприпасов и маны. Иной раз думаешь, метнуть что-либо в темный угол или оставить на потом — а вдруг за углом кто-то есть?..

Заклинания

Как и в случае с оружием, игроку не доступны все заклинания сразу; они «зарабатываются» по ходу действия игры. Их тоже восемь, что наводит на мысль о некой комбинации определенных видов оружия с определенными же заклятиями. Действительно, геймер может экспериментировать с эффектами применения оружия и заклинаний, каждый раз подбирая все новые и новые варианты. Одно плохо — из множества модификаций практическую пользу имеют одна-две...

Scrye. Самое полезное и самое часто используемое заклинание. Дает возможность осмотреть темные углы, видеть вещи, которые невозможно различить не затуманенным взором, а также события прошлого.

Ectoplasm. Стреляет блеклого оттенка шарами, наносящими легкие травмы. Отлично сочетается со всеми видами оружия.

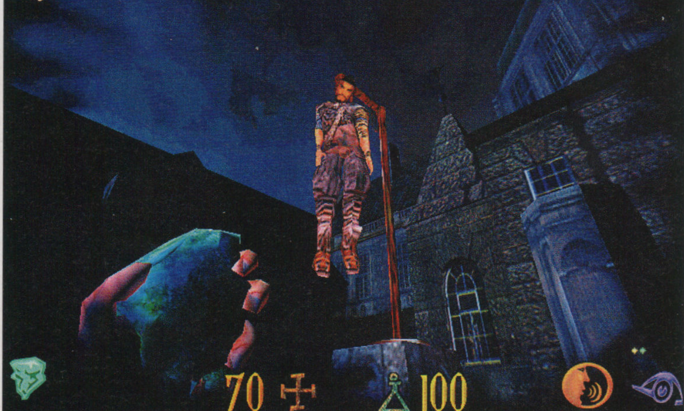
Lighting. Еще одно довольно простое заклятие, ударяющее жертву разрядами молнии.

Haste. Быстрее ходим и прыгаем. Ничего сверхъестественного.

Skull Storm. Весьма полезное и мощное заклинание, вызывающее из небытия горящие черепа, взрывающиеся при первой же возможности.

Shield. Защищает тщедушное тельце игрока от нападок монстров. Ни вреда, ни особой пользы применение этого заклинания не приносит.

Invoke. Оживляет только что убитых врагов, обращая их во временных союзников. Механизм действия заклятия остался неизвестным. То есть противники-то оживают, но в лучшем случае стоят в стороне, не принимая никакого участия в битве, а в худшем — вновь стремятся атаковать.



Темные силы заботятся о вас: кладбищенским шепотом всегда сообщат, когда нужно применить заклинание Scrye.

Верх мастерства художников DreamWorks — это, без сомнения, усадьба Ковнантов. Готика огромного, почти утратившего былой шик дома передается великолепно. Он чуть заброшен и едва жив, выдержан в традиционной для хоррора тускловатой гамме и вместе с тем почти противоестественно колоритен. Баркер мастерски превратил место действия в еще одного, пускай и неодушевленного персонажа. Особый восторг вызывают открытые пространства, где предельно наглядно демонстрируется вся мощь движка Unreal. Помимо своей основной функции дизайн уровней исполняет и второстепенную. Девелоперы сделали все, чтобы геймер ощутил себя пешкой в играх темных сил. Они мастерски используют гротеск и прочие прекрасно-уродливые средства выразительности, дабы донести до игрока эту мысль.

Не последнюю роль в неподдельном запугивании (!) играют безукоризненные музыка и звук. Разработчики не пожалели времени и средств на создание почти совершенного саундтрека. Сложно передать словами чувства, которые возникают при жутком вое, издаваемом одним из первых встречающихся монстров — Howler'ом. Уверяю вас, каждый вопль, каждое дуновение ветра, каждый шаг, рычание или шепот заставят вас вздрогнуть. Я уж молчу о том, что постоянно ловишь себя на мысли обернуться и посмотреть, нет ли там кого за спиной. В группе риска — счастливые обладатели sound-карт с поддержкой 3D-звука и не

менее везучие владельцы surround-систем 5.1. Забиться в припадке запросто можно, заслышав один лишь раскат грома. Единственное, что в звуковом оформлении игры забавно, — стилизованная под ирландский «мурлыкающий» прононс речь актеров, не всегда, надо признать, ясная для понимания. В связи с этим, полагаю, непростительным упущением стало отсутствие титров. Ролики же, напомню, очень важны, потому что развивают сюжетную линию.

В любой игре саунд — важная часть геймплея, и это более чем справедливо в отношении баркеровского проекта. Помните, как в System Shock 2 приходилось выслеживать недругов по звукам их шагов? Такой же прием применяется и в Undying. Любой шорох, любое движение, любое нарушение застывшей тишины вынуждает останавливаться и обдумывать следующее действие, что в особенности верно для среднего и высшего уровней сложности.

Музыка к игре была написана маститым композитором Биллом Брауном (Bill Brown), до DreamWorks работавшего со многими телевизионными каналами и кинокомпаниями. Качество его работ сомнению не подлежит, в чем можно убедиться как раз на примере Clive Barker's Undying. Как это ни странно, собственно музыки в игре мало. Она звучит в заставках, меню и некоторых исполненных патетики моментах; в основном блуждания по поместью и его окрестностям сопровождаются ненавязчивыми звуками природы. Прелесть баркеровско-брауновской готики заключается в том, что она преподносится порционно, небольшими частями. Зачем писать полноценный тяжеловесный саундтрек, когда можно создать несколько легких фрагментов, живо передающих настроение сцены?

И если уж речь зашла о сценах, то следует рассказать об архитектуре Undying. Уровней как таковых в игре нет. DreamWorks воспользовалась системой, разработанной Valve еще для Half-Life: крупные карты делятся на несколько зон, которые подгружаются по мере перемещения геймера между ними. При всех его достоинствах этот подход не лишен изъянов, главный из коих — нарушение целостности игры, чем, к сожалению, страдает Undying. Причем проблема тут даже не во времени, которое тратится на загрузку новых районов, а в количестве этих самых загрузок. Все-таки девелоперы слегка переусердствовали в желании разбить игру на множество автономных зон. Некоторое недоумение вызывают разбросанные по локациям... аптечки. Объяснить это я, каюсь, не могу. Еще одна маленькая ложка дегтя — прямолинейность Undying. Не спорю, глупо требовать от создателей шутера какой-то многовариантности, но и сводить игру, обогащенную роскошным сюжетом, к примитивному Doom'образному «найди нужный предмет/открой дверь/допрыгни до выступа — продвинься дальше» не меньшая ошибка.

Если закрыть глаза на эти огрехи, то перед нами предстает нечто большее, нежели просто искусно выполненная вещица. Clive Barker's Undying — подлинное произведение искусства, шедевр, стоящий в одном ряду с такими великими Играми, как Quake, Unreal и Half-Life. Нет смысла гадать, станет ли эта игра родоначальницей нового жанра или нет, — рано или поздно найдется кто-нибудь, кто возжелает повторить успех DreamWorks, но понять, что отныне история шутеров от первого лица делится на «до» и «после Undying» стоит. В первом (и, даст Бог, не последнем) интерактивном проекте Баркера есть все, что делает любую игру мегахитом: технологическая безупречность, чумовой сюжет и, разумеется, исключительная глубина. Главное, в игре есть нечто, называемое «саспенсом». Обычно этот термин используется для обозначения чего-либо, что заставляет зрителей в кинотеатре вжиматься в кресло от возбуждения. Надеюсь, теперь, после выхода Clive Barker's Undying, он применим и к играм. MG

Как это было

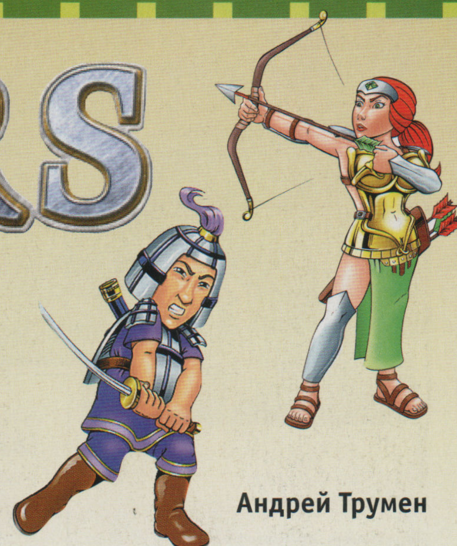
Не секрет, что на начальных этапах разработчики зачастую меняют одних персонажей на других, пересматривают отдельные аспекты концепции и т. д. и т. п. Нередко бывает так, что такие не самые, казалось бы, значительные изменения приводят к переработке всей игры! В какой-то степени это произошло и с Undying. Первоначально девелоперы хотели сделать не обремененный ничем, кроме движка, боевик на тему чикагских разборок начала 30-х годов. Затем пришел Стивен Спилберг — а именно ему и принадлежит DreamWorks Interactive — и сказал, что хочет увидеть хоррор-игру. Был лицензирован движок Unreal, и закипела работа. Через какое-то время кто-то из разработчиков невзначай обронил фразу, что, мол, можно было бы показать игру самому Кливу Баркеру. И они показали... После чего писатель два с половиной часа рассказывал, что было сделано правильно, а что нет. Корректировать игру он начал, что объяснимо, с образа главного героя. Прообразом персонажа был некий Каунт Магнус Вольфрам (Count Magnus Wolfram), здоровый мясистый парень с бритой головой и кучей татуировок, покрывающих почти каждый квадратный дюйм его тела. Баркер тут же создал более живого и эмоционального персонажа — Патрика Гэллоуэя, из-за присутствия коего была во многом переписана и сама игра.

Милая девушка, милое местечко... Отчего не заглянуть?

Клив Баркер

Клив Баркер отнюдь не новичок в хоррор-мире — «в жанре» он работает уже четверть века. Начинал он свою карьеру в театре, в свободное от работы время занимаясь еще и живописью, затем решил попробовать свои силы на поприще литературы и выпустил знаменитую трилогию The Books of Blood, которую высоко оценил сам Стивен Кинг. Окрыленный успехом Баркер продолжил свои, как он говорит, «эксперименты» и за короткий период времени написал еще два бестселлера — обожаемый критиками The Damnation Game, культовый Hellbound Heart, после чего обратился к чистой фантастике. В этом жанре из под его пера вышли столь известные книги, как Imajica, Weaveworld и The Great and Secret Show. В это же время он увлекается кино, ставит Hellraiser и Candyman, снискавшие любовь прессы и масс. Последнее время Клив очень заинтересовался компьютерными играми...

THE SETTLERS IV



Андрей Трумен

Эта игра старше, чем ваш монитор, хомячок и электрочайник, вместе взятые. Фримэн еще не схватился за лом, а Settler's уже была. «Мамонты» только въезжали в Европу, а красные колхозники вовсю ковали мечи и косились на синих доярок. Брюзжащие немецкие цензоры даже и не думали про Carmageddon, а комплекс «два дровосека-лесопилка-лесник» уже считался классическим! Вся суматошная эпопея Quake, от шамблерного рассвета до дэфматчевого заката, займет лишь дюжину абзацев в толстенном гроссбухе жизнеописания сетлеров.

Эта игра не пахнет историей — она и есть история. Приятная, познавательная. За годы и части Settler's не изменилась и не изменила. Ни нам, ни себе. Ну разве что чуть-чуть. И исключительно в лучшую сторону...

Паспорт

Settler's IV

Жанр: RTS
Разработчик: Blue Byte Software
Издатель: Blue Byte Software
URL: www.bluebyte.com

Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: Pentium 233 МГц
RAM: 32 Мбайт

Вечные ценности

Про Settler's невозможно рассказывать связно, хотя бы потому, что вы и так все уже знаете. Маленькие, грудничковых пропорций (голова/тушка/ножки = 1/1/1) человечки неторопливо топчут изумрудную ТРАВИЩУ, оставляя мощеные тропинки между шахтами, бойнями, свинофермами и прочими предприятиями деревенского типа. Сложно поверить, но делают они это независимо. От вас, разумеется, от вас.

Жестокая Blue Byte задумала подлянку давно и, несмотря на протесты, которую часть блюдет линию. Вам не позволено небрежно кликнуть пейзанта мышкой, услав валить плотницким топориком суровый таежный лес. Вы создаете условия труда и надеетесь, что крестьянину хватит умища взяться за рукоятку и завалить пару-другую деревьев. Возможно, я сгущаю краски, но новаторский Majesty однозначно учился индирект-контролю, заглядывая в рот по-настоящему гениальной Игре.

Каждый ваш шаг продуман и осторожен. Каждое бревно должно стать на свое место, заложив основу для сложного, многослойного, самодостаточного организма на долгие часы. Вы не возводите абстрактные «базы», «города» и «станции»; из под нервного геймерского курсора рождается маленький муравейник, скрипящая система шестеренок которого должна органично слиться в единый механизм.

Лесник сажает дерево, чтобы через пять минут дровосек оставил от него пенек. И место для нового дерева. Фермеры засевают луга и пригорки, чтобы накормить шахтеров, которые добудут ресурсы для ковки оружия, которым в конечном счете перепаханную территорию придется защищать. Десятки носильщиков снуют между зданиями, обеспечивая бесперебойную работу этого маленького монстрика, единственная цель жизни которого и есть жизнь.

Часами, днями, неделями вы растите змею, пожирающую собственный хвост. И как же аппетитно она его заглатывает! Отладка и балансировка занимает бесконечно долгое время и требует все новых ресурсов. Приходится расширять территории, растить инфраструктуру, вновь медитировать над балансом...

А маленькие, потрясающих пропорций человечки все так же неторопливо топчут изумрудную ТРАВИЩУ. Settler's не меняется, и вы это знаете. Не меняется никогда.

Закрома родины. Растаскиваются за считанные часы.

Птички, лисички, зайчики, кабанчики... ВСЕХ НА МЯСО!!!

Blue Byte с гордостью заявляет, что к четвертой части перерисовала графику до последней запятой. Сначала, в минуту легкого помешательства, им не очень-то и веришь, замечая только красный (он же новый) мухомор в меню. Но потом наступает прозрение. В третьей части педантичные немцы вырабатывали стиль, едва наметив направление для развития. Сейчас же они семимильными шагами двинулись вперед. Начав, как ни странно, с природы.

Да-да, не обращайте внимания на здания — спрайты у них оригинальные, но суть не изменилась — смотрите на луга, поля, леса, горы! В цветниках жужжат пчелы, по лугам скачут треклятые зайцы, белочки, мишки, косули и тигры (весьма, впрочем, безобидные). Но главное в Settler's — это ТРАВИЩА. Она настолько аппетитна, что хочется самому превратиться в косулю и жевать, беспрерывно жевать!

Зеленее зеленого

Удивительно, но даже за порогом миллениума Settler's с акселераторами на «вы». Максимальный зум (а «лупа» к четвертой части прилагается мощнейшая) пугает неподготовленного стратега во-от такущими пикселами, и вместе с тем Settler's была и остается одной из самых красивых игр всех времен.

Не верите? Взгляните на скриншоты. И представьте, что каждая травинка шевелится, каждое деревце шелестит густой кроной, каждый зайчик трусливо подергивает ушами в ожидании охотничьей стрелы... В Settler's не встречается «мертвых» объектов. Носильщики в ожидании работы переминаются с ноги на ногу, достают из штанов газеты и презрительно ковыряют в носу. Рыбак кряхтя забрасывает удочку и, упершись болотными сапогами в прибрежную глину, напряженно тянет леску на себя.

Кузнец мастерски лупит по наковальне и периодически окунает болванку в шипящий чан с водой. Наблюдать за неторопливыми действиями сетлеров всегда считалось одним из самых изысканных удовольствий. Считается и теперь.

Советы хозяйственнику

Ваши выселки должны работать как часы. Любой, мельчайший сбой приводит к зависанию всей системы. Естественно, надо четко усвоить, что и откуда берется, с чем связано и как функционирует. Вот главное:

Сельсовет
Первичное строение: отсюда берутся сетлеры, без которых в деревне никуда. Размножаются человечки клонированием, и после отстройки домика из него бравурным маршем выходят стада одноликих мужичков. Не бойтесь. Стройте с запасом.

Лесоперерабатывающий комплекс
Два дровосека, лесник и лесопилка, будучи рядышком, способны беспрерывно обеспечивать быстрорастущий поселок стружками и досками. Если не забудете поставить у ближайшего пустыря сарайчик камнетеса (или заложить каменоломню), простоев изящно удастся избежать.

Кормильцы-поильцы

Рыбак полагается целиком на удачу и порой дежурит на побережье без видимого эффекта: зависеть от него нельзя. Охотнику непременно потребуется лук и правильно указанная область мясозаготовок. Дикие кролики имеют свойство заканчиваться, так что со временем придется выращивать пшеницу (2—3 фермы), осваивать мельницу и выпекать в соответствующем заведении хрустящие хлебцы. Для выпечки нужна водичка: хибару водоноса лучше ставить неподалеку от ручья. При наличии пшенички и водички можно выращивать свиней. Мясник трудится в отдельном домике. Конечно же, все предприятия должны располагаться покучнее. Для повышения эф-фек-тив-нос-ти.

Стройматериалы

Промышленный комплекс — это в первую очередь шахтеры. Без еды хамят и бастуют, кормим исключительно их. Добывают камень, уголь, железную и золотую руду. (У отдельных рас встречаются изыски. Сера, например). Уголь нужен повсеместно, так что «черных» шахт должно быть не меньше трех. Руда и уголек доставляются в плавильни. В золотой отливаются золотые слиточки, в сталелитейной — стальные. Из стали и (говорил же) угля в отдельных домиках строго в заказанных количествах куют оружие для армии и орудия пролетариата: кирки, лопаты, молотки, косы etc. Рядышком, всех — рядышком. Быстрее будет.

Эти ландшафты бурлят первозданной свежестью. Greenpeace снимает шапку и плачет от счастья. Матерые дачники меняют ржавое авто на новый многодюймовый монитор. Дети громко плачут, когда их выгоняют на улицу, и подглядывают в замочную скважину: от этих видов нереально оторваться!

Из ТРАВИЩИ проклевываются грибы. По веткам скачут птички и сопоставимые по размерам стрекозы. В океане плещется рыбка-кит, лишь изредка демонстрируя восхищенным игроманам громадный плавник.

Немудрено, что иногда просто противно ставить на краю рощицы будку безжалостного лесника, этот форпост выжимающей соки цивилизации. Но ставить всегда приходится. Потому что...

Война и в тундре война

Потому что майя схватились с римлянами, грызущими немытый викинговский хребет. Потому что 3/4 ресурсов уходит на возведение защитных башенок и пополнение арсенала. Потому что войска всетаки можно выделять мышкой. Потому что пасторальная идиллия подчинена в конечном счете громоздкой машине Войны.

Есть, конечно, в Settler'ах и опция «свободного развития». Эдакий пацифистский раек, строительство цветущей усадьбы без внешних врагов. Главным развлечением в этом случае становится украшение домиков цветочками и фонтанчиками (кстати, новация) — но кому оно нужно, такое развлечение? Поэтому надо привыкать. И здесь не без тонкостей.

Во-первых, расы. От серии к серии они все укрепляют культурный барьер. Сперва нацмены просто ходили к разным модельерам и архитекторам. Потом завели божков с уникальными магическими возможностями и любимые ресурсы. Теперь же каждая национальность выращивает в казармах эксклюзивный юнит, пусть и не существенно, но влияющий на тактику.

Майя специализируются на папуасах с плевательными трубочками, начиненными ядовитой слюной, и холодном сером камне. Викинги сибирскими цирюльниками рубят леса и вооружают элитных вояк громадными топорами. Римляне, как наиболее уравновешенные (читай: сбалансированные), используют при постройке и камень, и доски, вытаскивая на поле боя лекарей-медбратьев (безумно, кстати, эффективных).

Разумеется, кроме уникумов положен и стандартный набор: меченосцы, лучники и свежевыдуманные батяни-комбаты, Squad Leader'ы. Последние одним своим присутствием повышают боеспособность армейцев, не брезгуя при случае самолично заехать оккупанту в нос. К слову, принимать участие в штурмах и защите укрепрайонов могут только «мечники» и «стрелки», так что весь внутрирасовый «эксклюзив» носит, если вдуматься, декоративный характер.

Увы, эта армия недееспособна. Агрессии у молотобойцев никакой.

Во-вторых, Blue Byte в очередной раз перетасовала неизменную колоду ресурсов, выкинув новый расклад. Базисом для армии попрежнему служат золото, сталь и человеческий ресурс. Однополых людишек все так же выращивают в сельсоветах и отправляют в казарму за выкованным по соседству мечом. Но вот с золотом вышел казус. Любой род войск бывает теперь трех степеней крутости: рядовой, ветеран и элита. И заслужить свое звание каждый солдатик должен еще в казарме, приплатив при подготовке соответствующее количество слитков. Проще говоря, есть таньга — из двух слитков, сабельки и человечка получается мощнейший терминатор в серебряной кирасе и блестящем шлеме. Нет таньги — из сабельки и попавшегося под

Последний оплот Римской империи. Водолазы не пройдут!

руку деревенщины выплавляется хилый, болезненный рядовой. Соперничать они, увы, не в состоянии, подлый AI растит преимущественно элиту, посему проблема золотого запаса выходит на первый план.

В-третьих, девелоперы приготовили загадочного кота в мешке: темную расу. Конечно, вы про нее слышали. Конечно, все ее ждали. И конечно, ожиданий она не оправдывает. Но налет глобальности на Dark Race толстенный, и игнорировать ее нельзя.

Чем темная раса отличается от задиристых меньшинств? Всем. Средой обитания: «темные» заражают почву, превращая ТРАВИЩУ в слизистые болота, а зеленые леса в гнойные венерианские джунгли цвета детской неожиданности с паучками вместо кроликов и червями вместо пчел (так называемый эффект Black&White). Стилем игры: мерзостные твари не строят башенки (здесь-то и пригождается боевой «эксклюзивчик»), при первой возможности начинают экспансию и пленных не берут. Внешним видом: Dark Race подозрительно похожа на зергов, разве что не почкуется.

Поиграть, как ни странно, за «темных», не дают. Но если мелочным разборкам между человеками уделено девять миссий (по три за нацию), то сражению с темной угрозой посвящена длиннющая компания.

Про мультиплеер, лебединую песнь Марса, ничего толкового сказать нельзя. Вы согласны на единственный раунд с соседом потратить два с половиной часа? Settler's никуда не торопится, и вам придется с этим мириться. Никаких рашей и тактических изысков. К концу первого часа первые легионы выползут, почесываясь, из казармы, чтобы разбиться о первые бастионы врага. К полуночи вы отобьете две пекарни и лесопилку, но потеряете свиноферму и лесника.

Settler's ждет от вас уймы терпения. Которого бывалым квакерам может и не хватить.

Оно нам надо!

Ввиду объективных проблем со свиньями Settlers III в России встретили более чем прохладно. (Говорят, Blue Byte настолько гордилась собственноручно подложенной хрюшкой, что выпустила вермишель (!) с Пятачком и кузнецом на коробке.) Где-то за государственными шашечками даже фривольный адд-он с полуголыми амазонками смели пятисоттысячным тиражом, а у нас, увы, не прижилось. И чего это мы, понимаешь, радуемся?

Причина прозрачна. Settler's IV — это первая весенняя ласточка, живая, цветущая, настоящая Игра Нового Тысячелетия. В получасе езды на метро коллеги стучат зубами в баркерском Undying и восхищаются тенями Blade of Darkness, но мне вторую неделю подряд на это плевать: освоение вечнозеленых холмиков куда увлекательнее любых сиюминутных экшнов. Settler's не будоражит воображение, не впрыскивает в кровь адреналин, не приучает питаться бутербродами, сейвиться перед открыванием дверей и колоть мух оцинкованной двузубой вилкой. Settler's не умеет ругаться трехэтажным сторилайновым матом и делать «Ку!» при слове GeForce. Но Settler's обладает одним неоспоримым достоинством. С ним не одиноко. А это, поверьте, дорогого стоит.

Гораздо больше, чем место на винчестере, амортизация мышки и пахнущий краской диск. MG

Все для фронта!

Военная махина зарождается в казармах, куда стаскиваются оружие, золото и упирающиеся новобранцы. Любой казарме требуется тюнинг: сама по себе никого не забирает, надо руководить. Производить следует в первую очередь меченосцев и лучников: они набиваются в различных размеров защитные башенки и расширяют подвластную территорию. Приграничные башни надо комплектовать по полной, но и на «внутренних» стоит оставить парочку стрелков: AI способен на подлейшие выпады. Для лечения израненных вояк поближе к границе строится полевой госпиталь. Кроме пехоты в ограниченных количествах можно клепать и пушки/катапульты/катафалки (выбор зависит исключительно от расы). Неповоротливые и дорогие агрегаты нацелены на уничтожение вражьих построек. Но зачем что-то рушить, когда можно захватить?

Грузоперевозки

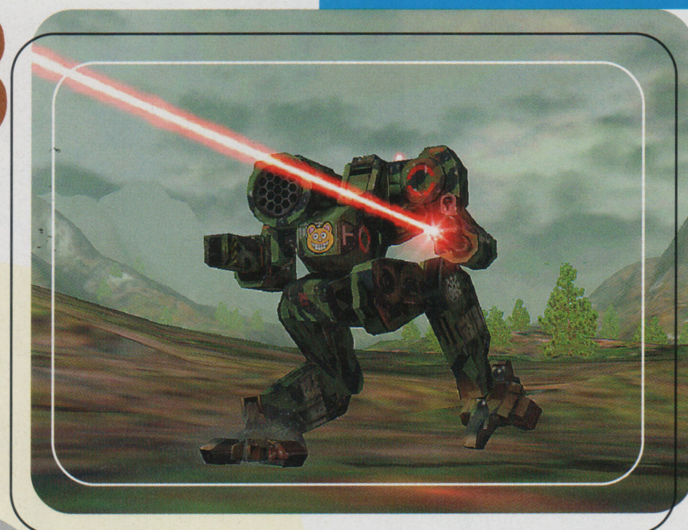
Транспортная система важна неимоверно: без нее плоды прогресса останутся на местах. Носильщиков следует забирать вручную, в зависимости от обширности территории их должно быть десятка два-три. В помощь грузчикам можно по проверенному рецепту сено+водица выращивать довольно-таки бесполезных ослов. Для транспортировки же продуктов по морю следует: а) построить верфь, б) отгрохать кораблик, в) возвести транспортный узел, с которого и руководить разгрузками/погрузками корабля.

На костер!

И наконец, магия. Требуется постольку-поскольку, в смысле можно и без нее. Состоит из храмов различной величины и комплекса по производству спиртных напитков (пивоваренный заводик для викингов, винодельня для римлян, пчелиная брага у майя). В маленьких храмах напитки волшебным образом превращаются в ману. В больших вылупляются деятели, способные эту ману с толком использовать. В бою применять магию проблематично, в быту — нецелесообразно (да, маг может генерировать ресурсы, но возведение и поддержание магического комплекса обходится значительно дороже!) Стоимость одного и того же заклинания с каждым разом возрастает. Маги капризны и ударонеустойчивы: первый залп вражьих лучников приходится именно в них. И на кой вам эта мистика?

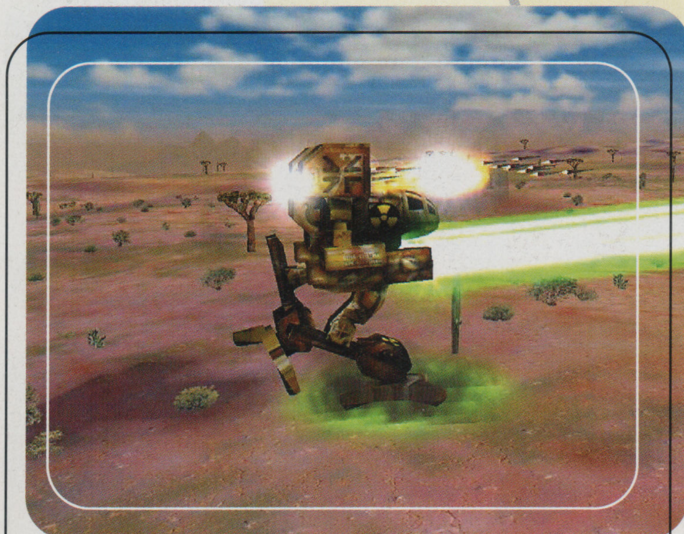
Месть законсервированных бойцов

Автор:
X.X.L. Самогон



Итак, наши победили. Одиночная кампания Mechwarrior 4: Vengeance пройдена, десятки управляемых компьютером роботов превращены в оплавленные останки и металлический пар, все до единой миссии блестяще выполнены, бестолковые лэнсмейты стали для нас почти родными, а при виде раскрашенного во вражеские цвета стотонного чудовища вроде Daishi мы даже не пугаемся — только хищно ухмыляемся и начинаем присматриваться, как бы запрыгнуть ему за спину. Если, проницательный читатель, все вышеперечисленное относится и к тебе, если ты считаешь, что победа уже в твоих руках и больше некого убивать, то я готов приятно разочаровать тебя. Mechwarrior 4 — игра с великолепным мультиплеером. Более того, он создавался во многом в расчете на многопользовательскую игру, и пропустить эту грань MW4 мимо себя — просто стыдно для настоящего меквоорриора. Те, кто уже прозванивается в Internet, чтобы оторваться на майкрософтовской Gaming Zone, или требует у родителей кругленькую сумму мелкими непомеченными купюрами, рассчитывая завалиться в компьютерный клуб, идут верным курсом. В напутствие могу посоветовать не сидеть слишком близко к монитору — от этого глаза устают и становятся красными (камуфляж нарушается). Кроме того, следует помнить, что, когда наш стальной конь выйдет на мультиплеерное поле боя, нашими оппонентами будут такие же коварные, быстрые и жестокие подонки, как мы сами, и опыт прохождения одиночной кампании окажется во многом бесполезен. Посему, думаю, прежде чем стационарное питание нашего робота будет отключено и он вновь выйдет из ангара навстречу урагану вражеских ракет, нам будет полезно ознакомиться с некоторыми маленькими хитростями многопользовательской игры, выработанными до нас другими пилотами. Ведь именно из нижеследующих хитростей, когда они становятся неотъемлемой частью тактики, и рождается звериное коварство.

Начнем с главного. В мультиплеере нас освобождают от всех без исключения сценарных мотиваций. Нам не нужно ни за кого мстить, не нужно никого спасать, не нужно ничего отвоевывать ради спасения человеческих жизней, чести, достоинства или во имя порядка. Только немотивированное насилие, поощрение тяги к разрушению и глупого, нерационального желания получить победу любой ценой. Победа — это когда враг порван. Напишите это на своей броне и постарайтесь научиться в угаре битвы удерживать в голове оптимальные способы рвать врага, которые я перечислю ниже.



Alpha-Strike как он есть. Устрашающее зрелище. Враги трепещут и бегут с поля боя. Разумеется, когда не могут дать адекватный отпор. Но что можно противопоставить массированному удару?

Выбери себе

Сетевых режимов несколько, первый и наиболее популярный из них — Destruction. Он же Team Destruction, если играем командами. Кстати, настоятельно рекомендую играть именно командами — так существенно интереснее, сами поймете почему. Итак. Очки здесь начисляются только за уничтожение вражеских роботов. Убил врага — получи пирожок.

Помните, что это не Quake. Здесь нет квейковских тонкостей и полно своих собственных. Стараться уничтожить столько врагов, сколько получится убить до момента твоей собственной гибели, — вовсе не лучший путь помочь команде. Здесь нельзя ремонтироваться, и, поскольку очки начисляются за уничтожение роботов, следует мешать противнику ликвидировать своих ребят так долго, как это возможно. Защищайте своих раненых — они стреляют так же хорошо и все еще полезны. Уничтожайте раненых противника — правильно сконфигурированный робот-снайпер легко добьет потрепанную машину,

даже если ее защищают, и сможет уйти невредимым.

Держитесь подальше от вражеского респавна. Нет большей неприятности, чем новенький вражеский MadCat, появившийся из воздуха за спиной.

Фокусируйте огневую мощь на одной цели. Это единственно возможный способ склонить чашу весов в свою пользу, когда противоборствующие стороны уже ввязались в полномасштабный бой и силы равны.

Attrition и соответственно Team Attrition — режимы, в основном аналогичные описанным выше, но с одним важным отличием: очки здесь начисляются не только за уничтожение, но и за нанесение повреждений вражеским роботам. То есть здесь упомянутая выше хитрость с фокусированием огня даже поощряется — пирожки получат все, кто участвовал в убийстве робота, а не только боец, нанесший последний удар.

С другой стороны, здесь учитывается соотношение максимальных тоннажей победителя и побежденного, и лучший способ помогать своей команде — оставлять изрешеченных и перегретых тяжелых роботов противника на растерзание своим «малышам». Пробейте дыру в броне вражеского Atlas'а, позовите приятеля с Flamer'ами, чтобы заставить оппонента «зашатдауниться», и пусть Hellspawn или лучше какой-нибудь Shadow Cat прикончит агонизирующее стальное чудовище — так команда получит больше очков.

Режим Capture The Flag в наше время пихают во все игры без разбору — от стратегий до аркад. Как правило, получается нечто суетливо-невнятное, и из грамотного, стратежного сетевого режима CTF превращается в глупую толкотню. Mechwarrior 4 в этом плане является приятным исключением. Здешний Capture The Flag, с одной стороны, унаследовал лучшие традиции своего прародителя под Quake (я имею в виду необходимость разделять роли и мыслить стратегически) и, с другой стороны, является великолепной почвой для реализации фирменных MW'шных тонкостей.

Итак, каждой из команд выдается по флагу (уж и не упомню, сколько раз я излагал эти правила). Вражеский флаг нужно хватать и нести к себе на базу. В то же время свой флаг следует всячески оберегать, пресекая попытки неприятеля умыкнуть святыню. Задача ясна? Не спешите с ответом.

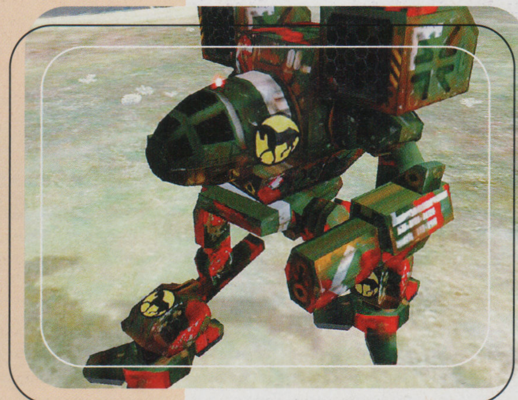
Есть два способа бегать за флагом. Первый — почему-то распространен в особенно ламерских клубах. Заключается в том, чтобы выехать на роботах потяжелее, повесить на них оружие попонтовее и прокладывать огнем и мечом дорогу к флагу и обратно, пока не надоест. Не делайте так.

Второй способ заключается в том, чтобы заранее определиться с тем, кто что делает. В команде должна быть группа охраны базы, пара роботов, занимающихся собственно доставкой флага, и группа сопровождения.

Бегать за флагом должны те, кто бегать умеет лучше всех. Легкая и быстрая машина вроде Raven'a великолепно подойдет. Имея дело с грамотной командой, лучше повесить на бегунов reactive armor, ниже объясню почему. Возможно, будут уместны и Jump Jets — тогда лучше остановить выбор на более тяжелом роботе. К примеру, Hellspawn может и прыгать, и носить ECM. Помните, что при шатдауне флаг вываливается обратно на землю. Так что следует заранее позаботиться о том, чтобы на роботе не стояло много холодильников и не было производящего большого количества тепла оружия. К тому же у флагоносца вряд ли будет время целиться, поэтому наиболее эффективен он с самонаводящимися ракетами вроде Streak SRM.

Группа поддержки должна быть одновременно достаточно мобильна, чтобы не сковывать бегунов, но в то же время ей необходима способность на некоторое время парализовать охрану вражеской базы боем.

Охраняющие флаг роботы вполне могут быть тяжелыми: им никуда бежать не надо. Скорее всего, им придется иметь дело с машинами легче себя, старающимися бегом проскользнуть на базу, схватить флаг и смыться. Кроме скорости, никаких преимуществ у нападающих не будет. Значит, нужно научить машины охраны останавливать противника. Для этого прекрасно подойдут, к примеру, LBX Scattershot 20. Стоит только один раз попасть в бегуна, и у бедняги не останется никаких шансов.



Высший же CTF'овский пилотаж — это попытаться обмануть оппонентов, устроив массированный удар по их базе с одной стороны, тогда как легкий робот с пассивным радаром и ECM'кой зайдет с другой и потихоньку унесет флаг.

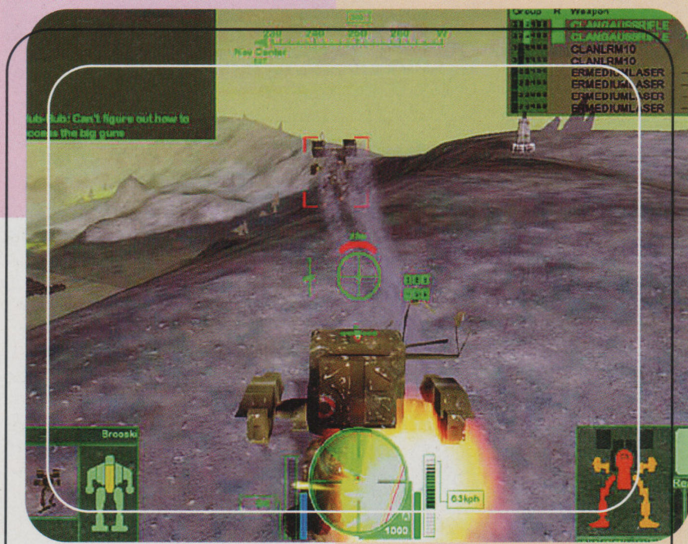
Когда-нибудь видели, как стая ворон дерется из-за буханки хлеба? Этот мультиплеер-режим называется Steal The Beacon. Мы хватаем флаг и удерживаем его, пока нас не «зашатдаунят» или не убьют. Не берите тяжелых роботов: вы никогда не догоните парня с флагом, а если и догоните — вас тут же растерзают. Хороший выбор для этого режима — Uziel или Shadow Cat. Быстрые, умеющие прыгать мехи, способные как следует всыпать любому покусившемуся на их права и свободы наглецу.

С другой стороны, можно попросту не ввязываться в бой, выбрав быстроногого Raven'a. Эта малютка обставит любого по скорости и, кроме того, умеет разворачивать торс назад. То есть мы не только уведем добычу из-под носа у оппонентов, не только будем для них вне досягаемости, но и при надлежащей сноровке сможем их потрепать.

Проявлять заботу о ближнем в Mechwarrior 4: Vengeance можно только одним способом — играя в Escort. Правила этого игрового режима состоят в следующем: в каждой команде выбирается доброволец, который получает почетное звание VIP — именно о нем и должны заботиться все остальные члены команды. Более того, за его сохранность команда отвечает головой, так как свои очки она получает лишь тогда, когда VIP целым и невредимым добирается до так называемой Score Zone. Ситуация усугубляется еще и тем, что VIP'ам разрешается брать роботов с тоннажем не выше 35 тонн. Ничего себе привилегия...

Итак, суть веселья состоит в том, чтобы сшибаться с вражеской командой, пытаясь добраться до их малютки-VIP'а прежде, чем они доберутся до нашего. Значит, команде лучше разделиться на две части — одна сковывает боем вражеский эскорт, а другая — прорывается сквозь образовавшиеся бреши в обороне и уничтожает цель. Как мы уже знаем, для уничтожения быстроногих легких роботов лучше всего подходит мощное оружие ближнего боя, способное сбить с ног. Например, LBX20. Роботы эскорта должны сочетать в себе хорошие скоростные характеристики с достаточной для выживания в серьезной стычке огневой мощью и броней. Подойдут Mad Cat или Thor, если его немного перевооружить.

Режим King Of The Hill — пожалуй, наиболее мясной и безумный. На карте попросту обозначается зона,



Идти прямо на цель — большая ошибка. Нормальные герои, как известно, всегда идут в обход. Так и поступим, или грудью на амбразуру?

условно называющаяся «Холм». Очки начисляются за нахождение в этой зоне. Здесь не нужны никакие хитрости — попросту берите самого жирного робота с самым мощным оружием ближнего боя. KOTH — это режим для любителей выйти в чисто поле на стотонном монстре и померяться силами с другим таким же прямоходящим бронепоездом. Получайте удовольствие — благо, барабанящие по броне снаряды в MW4 действительно ласкают слух.

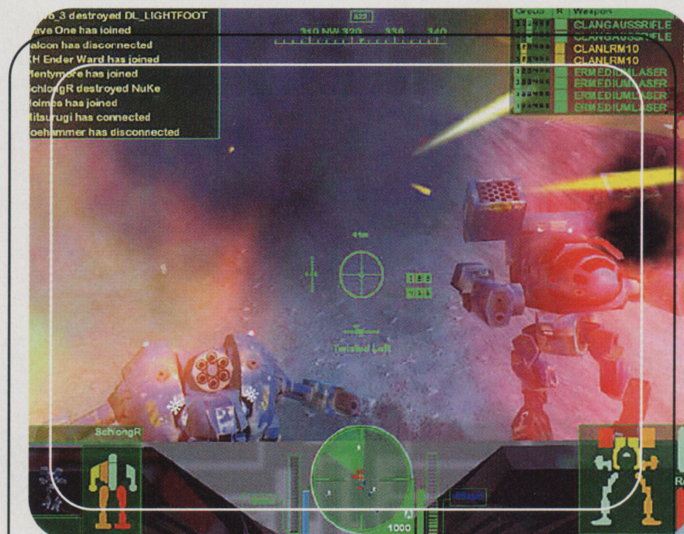
Курс молодого бойца

Итак, основные принципы борьбы вы, думаю, ухватили. Мы встретимся с равным противником, на равных условиях, и перед ним будет стоять та же задача, что и перед нами. Возможно, теперь мы лучше знаем, что делать, но проиграет все равно тот, кто первым ошибется. Каких ошибок можно избежать уже сейчас? Вы хотите перечень? Он следует ниже. Оставайтесь с нами.

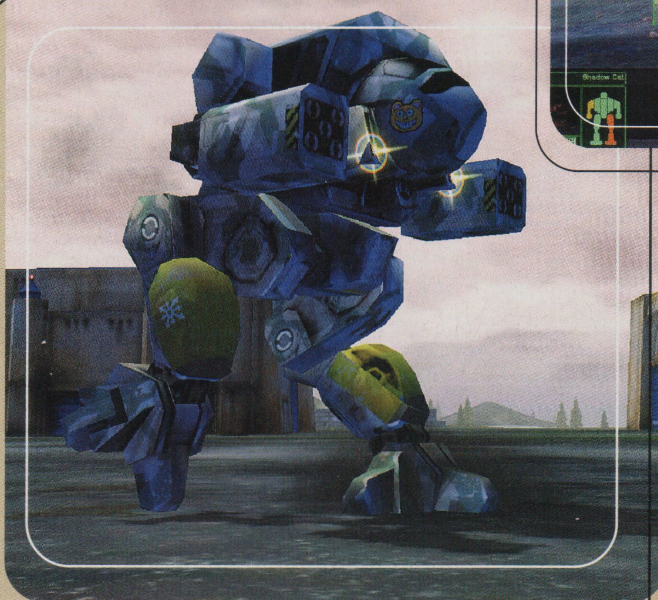
Прежде всего, не забывайте об Alpha-Strike'е. Противник здесь не промахнется, не отвлечется на сопровождающих вас напарников и не даст второго шанса выстрелить. Думать о перегреве робота нужно было при проектировании конфигурации — теперь же следует подавлять врага огневой мощью. Бейте наверняка и в одну точку.

При возможности берите Jump Jets и научитесь уверенно их использовать. Сделав Alpha-Strike, мы на некоторое время останемся беззащитными, и у врага будет время опомниться. Лучший способ обезопасить себя и найти занятие для оппонента — пронестись у него над головой и приземлиться позади. Так мы получим время на перезарядку и лишим противника преимущества. Вот вам настоящий отцовский трюк с прыжковыми ускорителями: разгоняемся до максимальной скорости, двигаясь не прямо на противника, а немного забирая вбок. Даем залп из всех орудий, затем прыгаем. Приземлиться мы должны сзади-сбоку вражеского меха с уже развернутым до предела в его сторону торсом. По задумке он как раз заканчивает разворот, пытаясь снова на нас навестись. Посылаем жертве прощальный воздушный поцелуй и снова жмем Alpha-Strike. Асталависта, она асталависта и есть.

В мультиплеере практически бесполезны ракеты. Конечно, можно принести пользу команде, забравшись повыше на увешанном LRM'ами Catapult, но вряд ли вам удастся нанести таким образом существенный ущерб — в лучшем случае прилично «помнете» броню.



Только самообладание и Jump Jets спасут нас в такой ситуации. Кроме того, только чудо. Иногда в нашем предопределенном мире имеет место даже оно!



Daishi. Красивая машина с красивым названием. В руках красивого пилота становится просто-таки сокрушительным оружием.

В ближнем же бою хороши Streak SRM6, так как стрельба ими практически не требует прицеливания, но применение ракет прежде всего нарушает правило номер один — они не бьют в одну точку. Даже если весь залп ляжет в цель, даже если он будет ложиться в цель постоянно, убить противника быстро не получится все равно.

Gauss Rifle — великолепное оружие. Наносит хорошие повреждения, обладает гигантским радиусом поражения, практически не производит тепла и даже при его огромном весе, низкой скорострельности и маленьком боезапасе является одним из наиболее легких путей к победе в бою один на один. В мультиплеере многие используют именно это оружие. Помните, что особенно смертоносны Gauss Rifle'ы, если установлены и стреляют в паре. Доставить в одну точку вражеского меха сразу два снаряда из таких пушек, особенно если предварительно оппонент был помят, — значит получить преимущество просто так, бесплатно. Попадем туда же еще раз, и победа за нами.

Не забывайте использовать водоемы для охлаждения своего робота. Машина, как следует загруженная энергетическим оружием и забравшаяся в воду, превращается в выпущенного из бутылки джинна — страшную силу, которую больше ничто не сдерживает. Лазеры и PPC перезаряжаются быстро, а перегрев вам больше не грозит. Превратите оппонентов в пар совершенно бесплатно!

Помните, что стрелять следует не во врага, а в его слабые места. Внимательно посмотрите, не ошибся ли оппонент, установив свой «главный калибр» в «руки». Такое прощать нельзя — иначе очки на этом чайнике заработает кто-нибудь другой. Если вы не первый, с кем имеет дело ваш противник, он, вероятно, поврежден. Бейте в поврежденные участки. Спина всегда забронирована хуже. Если в пылу битвы противник повернулся спиной, жмите Alpha-Strike не задумываясь. Даже если объект нашего внимания выживет, теперь он вряд ли сможет противостоять нам долго и тем более упорно.

Стрельба по ногам в MW4 не приносит таких ошеломляющих результатов, как, к примеру, в MW3. Вряд ли кто-нибудь станет тратить боеприпасы только ради того, чтобы лишить нас мобильности, поэтому можно смело экономить броню на «ногах» и улучшить бронирование торса и рук. Эти части несут наше оружие, и, если броня на них окажется пробита, это здорово ускорит наступление конца поединка.

Выбрав тяжелого робота с большим количеством баллистического оружия, позаботьтесь о том, чтобы взять с собой достаточно боеприпасов. Gauss Rifle и LBX — ваши козыри, и нет ничего глупее, чем остаться посреди поля боя на великолепно вооруженном стотонном монстре без боеприпасов.

Не забывайте о Ctrl-R. Переключайте радар в активный режим, только если вас уже заметили. Помните, что скрытность и внезапность — основные требования, предъявляемые к любым боевым операциям. Организуйте засады, атакуйте с тыла, начинайте бой на своих условиях.

Заранее решайте, что намерены делать на поле: прыгать, стрелять издалека или вступать в ближний бой, будете ли иметь дело с ракетами, лазерами или пушками. Это поможет выбросить из конфигурации робота множество в данном случае ненужных элементов и сэкономить тоннаж для более мощного оружия, брони

собственного стального коня своим новым телом в мире MW4.

Забавно бывает установить на Raven'а NARC Beacon и high-explosives. Практически неуловимый, этот робот развешивает NARC Beacons на всех вражеских роботов подряд, затем уносит кого-нибудь с собой в могилу, активизируя взрывчатку, а ракетные мехи поддержки закончат работу за него.

Традиционно Catapult считается роботом поддержки, издалека выпускающим лучи LRM'ов и не ввязывающимся в ближний бой. Но это можно изменить. Выкиньте из конфигурации лазеры, LRM'ы замените на четыре Streak SRM6, добавьте Jump Jets, и получится гигантская лягушка-убийца. Прыг, чудовищной силы ракетный удар и — прыг обратно.

Thor — хороший робот, но нуждается в перевооружении. Для мультиплеера в его конфигурации здорово дополнят друг друга PPC и LBX. Такая машина будет наносить ощутимые повреждения, не очень зависеть от боеприпасов и относительно медленно греться. При желании можно сделать его «снайпером», загрузив Gauss Rifle'ами.

Shadow Cat — классный средний робот, но его конфигурация по умолчанию подходит, скорее, для одиночной игры. Попробуйте установить Light Gauss Rifle и не пожалеете.

Мой любимый робот из средних — Hellspawn. Красивый, что для сфероидных роботов редкость. У сфероидов они обычно уродливые. Итак, рецепт усовершенствования прост: меняем оружие на клановское, затем выкидываем Pulse Lasers и меняем их на Medium плюс дополнительные холодильники. Великолепная машина.

Упражняться с тяжелыми и сверхтяжелыми роботами можно долго и интересно, но я приведу только один забавный пример — вам понравится. В MadCat MK-II влезает ЧЕТЫРЕ Gauss Rifle'а. Если выкинуть немного брони, прыжковые ускорители, «холодильники» и все оружие кроме вмонтированных GR, то уместятся еще два Light Gauss Rifle'а. В узком пространстве у такой машины шансов выжить немного, но при мысли о стрельбе из четырех Gauss Rifle'ов залпом у меня возникает желание замурлыкать.

Напоследок

Итак, теперь вы знаете все, что знаю я. Множество тонкостей нам еще предстоит постигнуть, множество еще будет изобретено, но, по большому счету, дело теперь только за вашей здоровой тягой к разрушению, немотивированному насилию и за глупым, нерациональным желанием получить победу любой ценой. MG

и холодильников — непреходящих ценностей.

Помогайте своим. Занятого боем вражеского пилота легко обойти со спины, а свой парень, которым он занят, нужен вам живым. Вы получите килл бесплатно и, более того, вырвете его прямо из зубов врага.

Используйте возвышенности. Не дразните рассевшихся по буграм парней с Gauss Rifle'ами. Это позволит подобраться поближе к умникам, предпочитающим загружаться LRM'ами. Подойдя на быстрой 45-тонной машине вплотную к, скажем, традиционно «ракетоносному» Catapult и продолжая двигаться, вы начисто лишите его преимущества в огневой мощи.

Имея дело с тяжелыми роботами, поэкспериментируйте с огнеметами — возможно, вам понравится. Загруженный Flamer'ами робот способен «зашатдаунить» оппонента, который чуть ли не вдвое больше его, практически из рук в руки дав своей команде здоровенный, жирный фраг совершенно бесплатно.

Alpha-Strike применим не всегда, поэтому не забывайте собирать оружие в настолько малое количество групп, насколько это возможно. Секрет мастерства в MW4 — получить наведение на противника быстрее, чем это сделает он, и нанести за один выстрел столько повреждений, сколько возможно. Не заставляйте себя искать возможность выстрелить лишний раз, сделав больше групп оружия, чем следовало.

Привыкните активно пользоваться номерами групп оружия, отображенными вокруг прицела в вашем HUD. Это поможет избежать бесполезной траты боеприпасов, не стреляя по цели, еще не вошедшей в радиус поражения активной группы оружия.

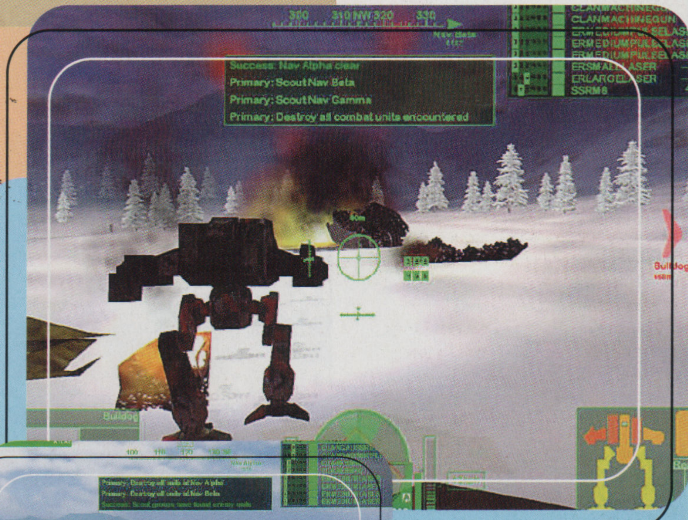
Двигайтесь. Всегда двигайтесь. Изменяйте скорость, кружите, приближайтесь и удаляйтесь: противнику будет сложнее пристреляться и вы выиграете время для дополнительного выстрела.

Ведя бой с несколькими оппонентами, старайтесь не поворачиваться к противнику дырами в своей броне. Хитрец наверняка попытается ударить именно в это ваше слабое место, но лишь потратит боеприпасы.

Кратчайший путь к победе в бою один на один — по-прежнему уничтожение кабины пилота. Если вы достаточно хороши в стрельбе, попробуйте пару LBX20. Остановить противника залпом, и уничтожить еще двумя выстрелами по кабине. Это и есть блестяще проведенная схватка.

Холодильник-убийцу своими руками

Ну и в финале пара удачных и проверенных на практике идей по дизайну роботов. Думаю, впоследствии они помогут вам сделать



Движение — жизнь. К моменту прибытия пущенных по вам ракет вас уже не должно быть на месте.

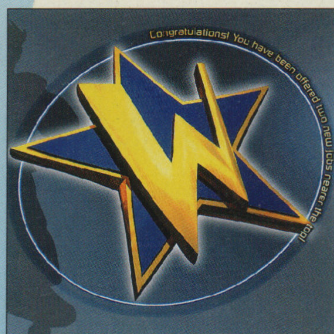
Per Aspera Ad Astra

Через тернии к звездам

Банзай Бонсаев

Паспорт

TV Star
Жанр: IQ adventere
Разработчик: Monte Cristo Multimedia
Издатель: Monte Cristo Multimedia
URL www.montecristogames.com
Системные требования: PII 233, 32 Мбайт ОЗУ



Вы не знаете, как стать звездой? Хм... Да очень это просто! Идете, скажем, в Останкино, в отдел кадров, и нанимаетесь уборщиком. Или осветителем, да хоть пожарником (сутки через трое...) Поработайте некоторое время ручками, а потом задействуйте голову — позвоните любимому папе (продюсеру) или, например, дядюшке (министру телевидения и радиовещания). И посетуйте на свою обидную судьбу. И сообщите о своих скрытых, но близкорасположенных талантах. И посвятите в перспективы. Вот, в общем-то, и все. Можно покупать себе фирменную фенечку (жилетку в цветочек или зеркальные очки американских BBC) и смело садиться в звездное кресло. Конечно, ежели близкорасположенные таланты действительно имеются. Иначе вы не будете похожими на Бритни Спирс...

Aut Viam Inveniam Aut Faciam! Если дороги нет — проложи ее сам!

Ежели любимых министров и продюсеров в наличии не имеется, не стоит отчаиваться. Все равно у вас остаются близкорасположенные таланты. Если к ним приложить разум, находчивость, оперативность, амбициозность и чудовищное упорство, вы все равно можете стать звездой. Как? Как завещал великий Ленин — учиться,

учиться и учиться. А еще работать, работать и работать. А чтобы было по чему учиться работать, некая Monte Cristo Multimedia выпустила игру, самый настоящий стратегический тренажер — TV Star.

Итак, для начала необходимо (мы же с вами большие уже мальчики и девочки) определиться. С полом, с внешностью и с возрастом. То бишь, ежели попросту, выбрать себе персонажа по вкусу. Из которого будем создавать звезду телевиде-

ния. Благо выбирать есть из кого — всего героев порядка трех десятков. Вай, там тА-А-Акие персонажи...

К сожалению, Познеры-Алейниковы напрочь отсутствуют, зато есть вдосталь бледных выюношей со взором горящим, прыщами и залысинами, девиц безумного вида и содержания и прочих, в пиджаках и без. Сырье, одним словом. У каждого сырья есть свои характеристики — от личного обаяния до интеллектуального уровня. Выбираем наиболее соответствующего нашей скромной персоне и вступаем на тяжкую дорогу. Дорогу к звездам.

Faber Est Suae Quisque Fortunae
Каждый — сам кузнец своей славы

Как вы, наверное, уже поняли, дядюшки и папы в игрушке отсутствуют как класс. Посему начинать звездный путь будем с самых низов — устроимся для сей благой миссии на местную телестудию. Клинером (не путать с киллером: клинер — это уборщик(ца); хотите киллером — играйте в Hitman...)

Ну вот. Одеваем супермодный синий (или зеленый, простите, я дальтоник) халат, берем ведро и швабру и приступаем к карьерному росту. Нет, вовсе не обязательно становиться звездой дворницкого искусства, хотя это могло бы быть интересным (обдумать...). Дело в том, что на студии кроме вас — цельная куча народу, все суетятся, все собираются стать звездами не меньше нашего. Тут главное — не упустить момент. Во-он, в уголочке сидит вумный товарисч. Это — местный

Боже ж мой... Это мне?.. От Билла... Билла Гейтса?!. БОНУС?! ДЕНЕЖКИ?! Да за одно это я готов играть в TVStar до посинения!.. Обычно ведь все наоборот происходит. Красота!..

телередактор. В его обязанности входит выпускать (или не выпускать) в эфир всякую разную информацию. Значит, что нам с вами нужно делать? Ну правильно! Нужно предоставить эту информацию раньше всех. И, если информация будет достаточно горячей («Зеленое!» — (с) «Пятый элемент»), начальство нас, несомненно, заметит, занесет в красную книжечку и рекомендует к продвижению.

Где взять информацию? Ну как же — во-он, в другом углу! Ну да, факс и телекс. Все как у людей. Теперь делаем следующее: несемся к каналам доставки, хватаем то, что плохо лежит, и бежим в угол к редактору. По дороге крайне желательно просмотреть, что за бумажки мы тащим. Если там про отсутствие свинцовых месторождений на Мадагаскаре, можно сразу разворачиваться и хватать новую инфу. А ежели про то, что Флориду волной смыло, — быть нам на белом коне и с шоколадкой в брюхе.

Поясняю — за каждое «зеленое» на нашу скромную долю упадет некоторое количество очень полезных очков. Ежели «не зеленое», такое же количество очков с нашего счета снимут. А без очков не видать нам подъема по служебной лестнице,

как своих ушей. Причем в этой игре понятие служебной лестницы вовсе даже и не виртуальное. Реальное донельзя. Посмотрите на скриншотики, во-он она, в самом низу, лестница наша. Все наши по ней перемещения отмечаются циферками и, для вящей наглядности, еще и цветовой полоской. Чтобы, значица, глаза радовались, а руки делали. Ведь наши руки не для скуки...

Очки в игре не только за информацию начисляются. Когда носимся по студии, внимательно оглядываем ближайшие окрестности. Что это там на полу веселенькое валяется? Ну точно, это ж бонус!

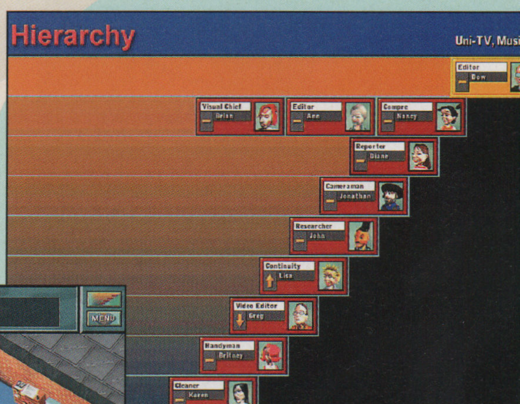
Нужно сказать, народ в студии крайне невежливый. Ведь всем давно известно: любой пьяница в любой пивнушке знает — то, что на пол упало, — клинеру. Нет же, в этих студиях буквально каждая собака (включая курьеров и секретарш) норовит нашу законную добычу ухватить. Посему бегаем быстрее и действуем хватче.

Homo Homini Lupus Est Человек человеку волк

Как только нахватаем нужное количество очков, начнется наиболее интересное. Мир шоу-бизнеса — самая настоящая дикая саванна. Выживает сильнейший. Вот, к примеру, есть у вас старший товарищ. Он новости в эфир передает. У него все хорошо. А у вас — плохо. Вы — уборщица в общественном, эээ, месте. Что нужно сделать? Да сожрать его на фиг!

Знаете, как у львов ЭТО происходит? Вот есть, скажем, прайд (львиная семья). Рулит прайдом здоровенный лев. Его работа — валяться на солнышке и дарить львицам радость общения. Львицы за эту радость занимаются по хозяйству — стирают, гладят, по магазина... тьфу, то есть охотятся на антилоп и кормят царя зверей. А вокруг, вне пределов территории прайда, толпами бродят тщедушные юные львы и алчут славы. И с этой целью вовсю качаются и изучают ихнее львиное кунг-фу. Большинство из них так и помирают старыми и бездетными, но некоторые, накачавшись, отправляются к пахану прайда и оспаривают. Случается, что и побеждают.

В шоу-бизнесе — то же самое. Причем, как и у львов, которые вопреки общему заблуждению глотки друг другу вовсе не дерут, мы, набрав очков до необходимого уровня, будем давить вышестоящего товарища интеллектом!



Ну вот я и Compre! Это моя должность так называется. Что обозначает, я не компренде и даже нихт ферштейн, но крутая... очень крутая... Сами посмотрите, от моей ступеньки до самого верху — один шаг!

Errare Humanum Est Человеку свойственно ошибаться

Выбираем, подходим, кликаем, вызываем на поединок. И начинается радость познания. Или от познания. Происходит битва умов, иначе и не скажешь!

В общем, это система: «один вопрос — три ответа». Причем не просто так, а в блицрежиме — времени на обдумывание почти нет. Прочитал, врубился, ответил. А потом выбрал вопрос для оппонента и задал. Теперь его (ее) очередь мучиться. Вопросов МНОГО. Всего в игре — более тысячи. От простейших («В какой стране находится Токио?») через более сложные («Какое здание самое высокое в мире?» А их два, их два, одинаково высоких! Одно в Чикаге, США, второе в Куала-Лумпур, Малайзия...) к достаточно трудным («Как звали президента Заира в 85 году?» Мабуту Сесе Секо Куку Мгвенду Ваза Банга, кому интересно).

Если проигрываем, продолжаем мыть пол. А вот если посрамим, смело занимаем начальственное кресло вместо посрамленного и уже бывшего. Нирвана!..

В общем, пройдя все горнила, весь огонь и все тернии, повстречавшись со стапятьюдесятью весьма шустрыми персонажами, усвоив громадное количество крайне полезной энциклопедической информации, занимаем мы теплое кресло суперзвезды телевидения и пожинаем лавры.

Боже, храни этот мир...

P.S. Нет, ошибся я все-таки немного. Есть в TV STAR протекционизм (это когда дядя-папа...) В игрушке есть любовь! Причем любовь в шоу-бизнесе — это вам не наша, посконно-кондовая. Любовь в шоу-бизнесе — скоротечна и выгодна!

Лучшее место закрутить любовь — романтические вечеринки, которые время от времени устраивает руководство. Жутко полезная штука эти вечеринки! Ходим, трескаем шампусик, слушаем во все уши, что кто про чего треплет с пьяных глаз, и плетем свои хитросплетения. И неважно, с кем вы крутите любовь — с тетенькой или с дяденькой (о темпора, о морэс...). Главное, чтобы тетенька-дяденька были ВЫГОДНЫ!

А что поделаешь? Карьера есть карьера... MG

You've got the whole world in your hands! You've got the... Помните замечательную песенку из «Воздушной тюрьмы»? Вот и я, как тот маньяк, как ни посмотрю на этот мой новый домик (заработанный, между прочим), так сразу и зарадуюсь.

Вот я, разумеется, получу эту заветную должность! Ха-ха! Ну кто надоумил этого господина с морковкой вместо головы задавать мне ТАКИЕ вопросы? «Какое русское слово...» Да их всего три в американском лексиконе! «Перестройка», «гласность» и «Горби»!

Все в мире подчинено магическим числам, даже эта ничтожная по сравнению со вселенной рубрика. Исследуя различные комбинации чисел и совершая над ними простейшие математические действия, можно вычислить что угодно. Хотите ли вы, к примеру, знать, каким образом мы определили, о каких играх писать в этом номере? А это определяется элементарно! Вот смотрите — месяц сейчас у нас четвертый, а следующий год будет 2002, а материалов в рубрику пойдет девять. При этом в первом томе книги «Практический курс китайского языка» 570 страниц. Для сравнения брошюра «Лексика китайского языка» состоит из 320 страниц. Таким образом, делим год на число страниц в лексике и получаем 6,25625. Прибавляем к этому числу номер месяца и отбрасываем все цифры после первой. Итого получаем один, значит — первый сезон. Как известно, первый сезон — это зима, а следовательно, в обойму должна идти игра Heart of the Winter (add-on к Icewind Dale). Далее, вычитаем 320 из 570 и получаем 240. Открываем книгу «Практический курс» на этой странице и читаем: «Расспросите вашего приятеля, в котором часу у него начинаются занятия и в котором заканчиваются, и предложите ему после уроков пойти с вами: в кафе, в кино, в театр (на Пекинскую оперу), пригласите его к себе домой на чашку чая». Это задание явно придумано каким-то гигантом мысли, а следовательно, необходима статья по игре Giants. Далее, прибавляем к числу 2002 число 570, а получившееся делим на разность 320 и номера месяца. Значит, 2572:316, получается 8,1392405063. Приблизительно. Округляем итог до трех знаков и отбрасываем запятую как пережиток прошлого, а из получившегося числа извлекаем квадратный корень (как вы, наверное, догадались, квадратный — это потому, что март — есть месяц второго сезона. В итоге у нас

ОБОЙМА

получается приблизительно 28,5. Если опять отбросить запятую и прочесть число задом наперед, то мы увидим 582 — год основания Камелота, знаменитой столицы короля Артура. Значит, необходим обзор по «Легендам о Рыцарстве», которые в оригинале назывались Artur's Knights. Приблизительно так же мы вычислили и остальные названия игр. Такие вот мы мудрые парни!

Панков Николай

Содержание

Воскрешение 77
Dinosaurs 80
Giants 83
Heist 87
Icewind Dale:
Heart of Winter 89
Не зная страха 92
Легенды о рыцрстве 96
Агент: Особое Задание ... 99
Tony Hawk's
Pro Scater 2 102

А это попытка стукнуть босса. Но у него на этот счет другое мнение, противоположное. Да и в самом деле, кому понравится, когда его бьют?

Вот эти валяющиеся у ног трупы, пожалуй, единственные бывшие представители живого мира. Остальные представители вражьей фауны, по факту смерти рассыпаются на детали.

Старый Дроид

ВОСКРЕШЕНИЕ

Руби-кромсай

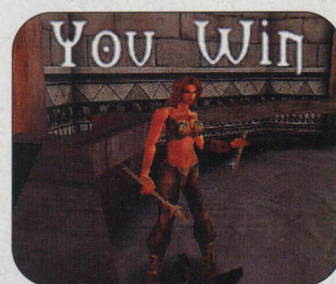
Простому делу — простое начало. Случилось все в Испании, где господа девелоперы после стаканчика мадеры, задумали сделать игру **«чиста для мачо»**. Без наворотов, модных примочек и прочей мишуры. Порешили-сделали. Сюжет игры прост, как рубящий удар с двух рук. Три героя: рыцарь на деревне со здоровенным тесаком, полузомби с когтями а-ля Федька Крюков и блондинка с кинжалами за поясом.

Имеется в наличии король, у которого смертельно заболел сын Бертран (Bertrand) (он же принц и единственный наследник) и, естественно, враги — древний и жуткий культ зла. Беднягу принца угораздило где-то нарваться на проклятие и получить сильное расстройство здоровья. Его отец, король Саграс (Sagras), весьма расстроенный состоянием сына, поручает одному из трех героев (ну смотря кого вы выберете, по симпатиям и принадлежности к тому или иному полу) заботу о судьбе сына. Герою необходимо узнать, чем это принц заразился и, главное, кто в этом виноват.

Виноватым оказывается сообщество железных зомби, по совместительству занимающихся черной магией и вообще доставляющих массу неприятностей добрым людям. Ясное дело, такое безобразие наказывается конкретными методами. Одним из таких методов является Великий Меч у рыцаря с весьма внушительным послужным списком битв и великих свершений. Достался этот мегаартефакт воину от кузнеца Огула (Ogull) в самом начале игры с наставлениями по эксплуатации. Помимо традиционного навыка фехтования (о котором чуть позже), владеют персонажи еще и магией, точнее, приемами с магическим эффектом. Вот, собственно, и все, что нужно для начала славных подвигов.

Оглядываясь по сторонам

Движок игры не удивил по причине того, что удивлять ему нечем. Скорее, даже разочаровал, нет, не глюками, их на удивление практически нет (практически, как известно, безглючных игр не бывает, только в preview), но все же впечатление ниже среднего. Ничего нового. То, что отображает монитор, датируется прошлым



Паспорт

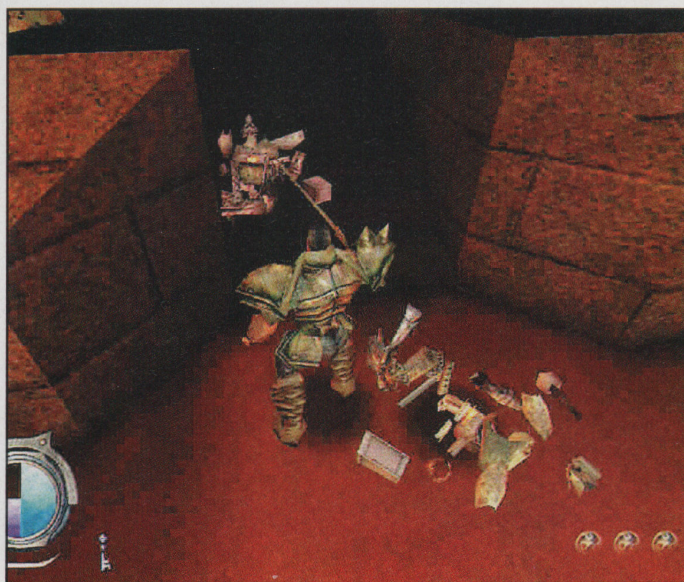
Dinosaur

Жанр:	action
Разработчик:	Dinamic Multimedia
Издатель:	Руссобит — М
URL	www.russopit-b.ru

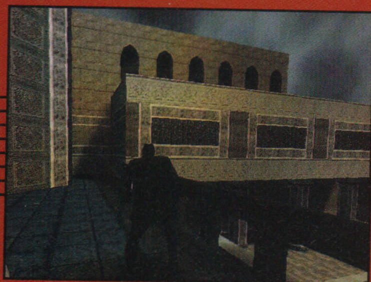
Системные требования:

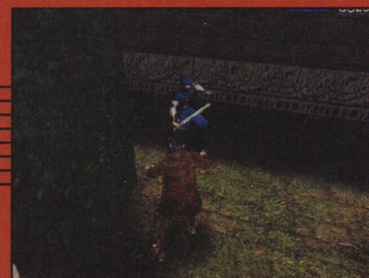
ОС:	Win95
Процессор:	Pentium 333 МГц
RAM:	64 Мбайт
Video:	3D-ускоритель

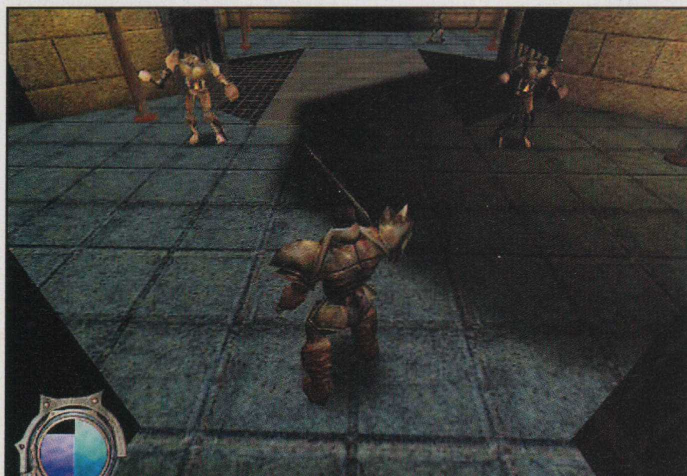
столетием (ну хорошо, прошлым годом) и уже успело найти отображение в ряде игр. Может быть, лучшее и враг хорошего, но, как мне кажется, это не относится к игровой индустрии, пару фич уж можно было наскрести, пусть и неудачных, но своих, было бы за что глазу зацепиться. Но не захотели, получилось гладко, но очень серо. Уровни в «Восстановлении» в основном состоят из открытых площадок, к которым ведут коридоры, разделенные многочисленными дверями. Разве что можно немного поощрить дизайнеров, постаравшихся создать на уровнях атмосферу логова сектантов, развесив военную амуницию древних времен по стенам и расставив громадные статуи драконов и прочей нечисти по уровням. Но это касается только закрытых помещений, на открытом пространстве (арены, площадки) все в точности повторяет предыдущие локации открытого типа. Ну может быть, расположение лестниц и различных элементов архитектуры отличается, а так все то же самое. Что же касается анимации персонажа и NPC, то досталась она только главному герою. Он, оставленный без управления на две секунды, повторяет одну и ту же манипуляцию: протирает рукой лезвие меча, как робот. Поскольку игра идет от третьего лица, это действо, пожалуй, единственное, которое просматривается при отсутствии возможности лицезреть физиономию персонажа. Остальные действующие лица являют собой в большинстве каменные изваяния до тех пор, пока от них не потребуется вступить в битву, да и то если подойти к ним вплотную.



Ну а вот те запчасти, на которые рассыпаются железные злыдни, пару минут назад весьма бодро скакавшие вокруг меня, пытаясь нанести ущерб моему здоровью.







Глянешь на таких монстров, и жалко их становится — кривые руки ампутированы, да еще и слепые совсем. Я еще на добрых три шага могу к ним приблизиться, пока они меня узрят наконец.

Клин клином, или железом по железу

На площадках после ухода в мир иной разминаются аналоги Железных Дровосеков — жуткого вида граждане с кувалдами и ножами вместо рук. Чтобы открыть дверь, за которой еще один коридор, или спуск по лестнице, или подъем (и даже то и другое), следует уложить вражин, расчленив их на запчасти. Сделать это нужно не только потому, что они плохие, а мы хорошие, а потому, что в одном из них скрыт ключик от двери (прямо как в сказке — ключ в яйце, в золотом ларце), приобретение которого возможно, только после смерти злодея. Режим «битва\идти» переключается кнопкой «атака» и курсором «вперед» — в обратное состояние, ходьбы. Немного неудобно, поскольку переключаться придется часто и налететь на зомбака с зачехленным оружием не вопрос. Как говорится, сначала будет трудно, потом привыкните. Есть два способа отобрать вожделенный ключ: непосредственно орудуя мечом и с помощью магических ударов. Первый способ — это комбинация кнопок курсора и кнопки атаки. Ничего сложного — держим удар и вдавливаем курсорные кнопки в клавиатуру. Наблюдаем танец с саблями, то есть с мечом (почти по Хачатуряну), у рыцаря, в нескольких позициях с нанесением рубящих ударов в завершении атаки. Странно выглядящий товарищ, тот что напоминает воскресшего мертвеца, угрожает разнообразными выпадами когтистых лап и размашистыми ударами а-ля свинг с левой. Интересная особенность этого персонажа в том, что он способен передвигаться по потолку, впиваясь железными когтями. Дама сражается более элегантно, мягко дырявя противника двумя витыми кинжалами с «нырком» и резким выпадом апперкота лезвиями. Отмечу, что при сражении главную роль имеет не размер оружия, а частота наносимых ударов. Делать это рекомендуется чем быстрее, тем лучше. AI противника, хоть и соответствует интеллекту железной чушки, но тем не менее убойная сила такая же — один удар минус треть жизни. Особенно данный вид атаки рекомендуется при сражении с рядовыми монстрами. Вообще, к слову сказать, тупость врага поражает прежде всего тем, что у них, похоже, крайняя

Разработчики чужды всяких примочек, превращающих игру в расфуфыренную цацу. Коснулось это убеждение и звукового сопровождения — музыки нет.

степень близорукости (взгляните на скриншот), можно стоять буквально у них перед носом, но они демонстративно не замечают вашего присутствия. Но вернемся к видам умерщвления, если можно так выразиться по отношению к неживым врагам. Второй способ — магический удар, неэффективен. Во-первых, потому, что для его выполнения нужно исполнить эдакую руладу на кнопках и в непосредственной близости с соперником (в смысле рядом), во-вторых, из-за небольшого ресурса маны. Выполнить этот магический combo получится три-четыре раза, а толку, как от одной атаки мечом. Правда, уровень маны со временем регенерируется, но весьма медленно, так что полагаться нужно на крепость рук (пальцев) и лезвие меча. Так оно вернее и для здоровья лучше. Пройдя весь положенный путь площадок, коридоров и лестниц, открыв все двери, обязательно попадете к боссу — здоровенной зверюге, раза в три больше вас и life-bar'ом соответствующим размеру. Как правило, отпущенные на уровень попытки (как, разве я об этом еще не сказал? Да, три единицы жизни, будьте любезны, ни в чем себе не отказывайте) тратятся именно здесь. Дело в том, что, по всей видимости, при полном отсутствии мозгов разработчики наградили этих созданий могучим инстинктом самосохранения. Можно вдребезги разбить клавиатуру и стоптать на фиг пальцы, пытаясь хотя бы поцарапать монстра. Он будет вдумчиво и непоколебимо стоять в глухом блоке до тех пор, пока вы не прекратите свои наскоки. Как только вы перестанете лупцевать громилу, тут же получаете сокрушительный удар по репе, и даже выставленный блок лишь на треть погасит силу удара. Решив атаковать снова, получите возможность послушать лязг меча, об чугун. Про магию вообще забудьте, это самый быстрый способ потратить жизнь. Завалить босса получится только в том случае, если использовать тактику «укусил–отскочил» и никак иначе, все остальные попытки разбиваются об импозантную позу монстра в защите.

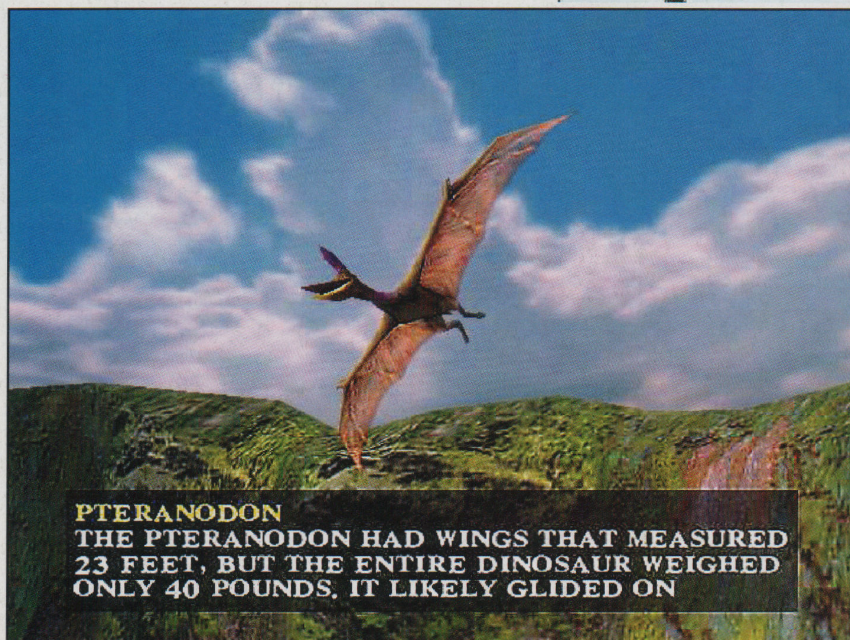
Что же касается анимации персонажа и NPC, то досталась она только главному герою. Он, оставленный без управления на две секунды, повторяет одну и ту же манипуляцию, протирает рукой лезвие меча, как робот.

Еще одна лестница, к еще одной двери. Отгадайте, а что у него за спиной? Правильно, дверь и лестница.

Молотом по наковальне

Как я уже упомянул в начале обзора, разработчики чужды всяких примочек, превращающих игру в расфуфыренную цацу. Коснулось это убеждение и звукового сопровождения — музыки нет, то, что я привык называть музыкой в играх, не идет ни в какое сравнение с музыкальным фоном в «Восстановлении». Невнятное бряцание, пожалуй, единственный подходящий термин. Звуковое оформление можно пересчитать по пальцам, благо оно не займет много места в обзоре: лязг оружия в битве, болезненный вскрик раненого героя и деревянное «тум» открываемой мечом двери (да, мечом, ключом — значит, замок открываете, а саму дверь — мечом; что тут странного?). А! Ну да, конечно же, диалоги! Точнее, монологи. Поскольку игра локализована известной отечественной конторой «Руссобит–М», все содержание повествования будет доступно к пониманию благодаря компетентному переводу на чистейший русский язык. За что большое геймерское спасибо. Собственно, на сей оптимистической ноте я закончу этот обзор, все нужные выводы, я полагаю, вы уже сделали. MG

Игра не вызывает повышенного интереса, но вполне играбельна. Невзрачность графики немного окупается отсутствием глюков, но из-за однообразия все равно оставляет впечатление посредственности. Можно купить, можно поиграть, но многого от «Восстановления» ждать не стоит.



Старый Дроид

DINOSAUR

Динозавры возвращаются

Эксплуатировать какую-либо идею, замешенную на массовом помешательстве умов, можно бесконечно долго. Примеров тому масса — от бесконечного сериала Tomb Raider и маленьких консолей ака тамагочи до пристрастия к системе fast food. Условие успеха, в какой бы стезе он ни достигался, — это устойчивый спрос; если он спадает, надо прикрывать лавочку. Видимо, с этим не согласны ребята из Ubisoft, и представление о спросе на игровом рынке у них сугубо индивидуальное. Иначе объяснить появление очередной **«Прогулки с динозаврами»** с разумной точки зрения проблематично.

Паспорт

Dinosaur

Жанр:	action
Разработчик:	Ubisoft
Издатель:	Ubisoft
URL	www.ubisoft.com
Системные требования:	
ОС:	Win95
Процессор:	Pentium 233 МГц
RAM:	32 Мбайт
Video:	3D-ускоритель

Миллионы лет назад... все накрылось

Навязшая в зубах тема о чудом выживших детенышах в ледниковый период и их дальнейших скитаниях добралась и до PC. Два года назад она появилась в виде одноименного мультфильма компании Walt Disney, год спустя вышла на консолях PSX и Dreamcast.

Практически без изменений Dinosaur теперь вышли в PC-варианте — начало игры знаменует летящий с небес на землю нехилый кусок железа, он же метеорит. Результат этой встречи небесного тела и земной тверди известен всем еще по учебникам биологии: вымирает большинство динозавров и половина флоры, пригодной для пищи. Для древних животных, оставшихся в живых, наступают весьма трудные времена, особенно для тех, кто собратьев по виду кушать не привык. В число таких несчастных попадает и троица объединенных бедой детенышей — игуанодон Aladar, некое подобие ленивца по имени Zini и детеныш птеродактиля Flia (за правильность классификации я не ручаюсь, поскольку персонажи далеки от фотографической точности вида). Задача их проста — выполнять на каждом уровне предлагаемый перечень задачек в обязательном порядке, иначе перехода на следующий уровень не произойдет.

Все три друга отличаются, помимо вида, еще и характеристиками, и некоторыми навыками. Аладар (Aladar) — здоровенная зверюшка, даже в таком юном возрасте может легко повалить дерево и перевернуть большой валун. Из поваленных деревьев получаются мосты, а под камнями можно найти какую-нибудь полезность. Не слишком поворотливая туша обладает недюжинным здоровьем. Удар ее хвоста сокрушителен. Короче говоря, древний вариант рабочего слона. Чего не скажешь о ленивце Зини (Zini). Этот белоручка не любит контактных сражений, требующих грубой силы, он предпочитает доставлять врагам неприятности на расстоянии, закидывая их камнями. Запас энергии у него не велик, и ретироваться ему приходится с помощью невероятной прыгучести. Она позволяет ленивцу не только прыгать от неприятностей подальше, но и приносит пользу обществу, то есть друзьям. Летающая древняя птица с кожаными крыльями — Флиа (Flia) с легкостью перелетает через пропасти, завалы и прочие труднопроходимые места. Еще она выполняет роль поддержки с воздуха, нанося удары клювом по темечкам негодяев. В общем, несмотря на полное различие в весовой категории и виде, три этих создания вполне дополняют друг друга своими умениями, применяемыми в различных ситуациях. Ко всему прочему в распоряжении троицы есть один общий inventory, содержащий образчики древней флоры для улучшения жизненных показателей. Но это еще не все: к моему удивлению, персонажи самой обыкновенной аркады с самым банальным сюжетом (ну не буду опять начинать, вступления вполне хватит) повышают свой уровень! Пусть накопленный опыт существенно не влияет на умения зверюшек: повышение энергии и чуть возрастающая убойная сила повреждений — это, пожалуй, все, в чем проявляется level up, но тем не менее он есть. Зачем это нужно, непонятно. Если это очередное «новое слово» в аркадном жанре, то я умываю руки — в таком случае скоро можно будет выпускать целый словарь. Словарь неудачных выражений.

К моему удивлению, персонажи самой обыкновенной аркады с самым банальным сюжетом повышают свой уровень!

Среди скал и останков

Для аркады дизайн уровней несколько мрачноват — безжизненные каменистые плато, обрывы, ущелья, кругом песок. Нет, не то чтобы я ждал от этой игры ярких огней и взрыва красок — древний мир достаточно сурово выглядел,— но все же это не повод для экономии колора. Особенно если учитывать, что к созданию уровней приложили руки дизайнеры из Ubisoft, сделавшие Червяка Джима и Rayman. Кучи костей динозавров, густо рассыпанные по уровням, может, и актуальны на паре-тройке локаций, но всю игру в целом заваливать останками не стоило. Все же детская аркада, а не Fallout. Анимация также не на высоте, перемещения динозавриков угловаты, движения конечностей во время боя или выполнения каких-либо манипуляций выглядят весьма средне. Модели зверей не очень правдоподобно, я бы даже сказал условно — общие черты с представителями видов, чье имя они носят, угадываются, но смутно. Опять-таки странно, поскольку создавали их те же люди, что и в мультфильме, — аниматоры из корпорации Уолта Диснея. Графическое исполнение игры не вытягивает и без того не очень-то веселый игровой процесс, оно, скорее, ему соответствует.

Гордый полет первой птицы Земли — птеродактиля Флиа. Пусть голосок у нее далек от соловьиного, зато размеру клюва может позавидовать крокодил!

Маленькие мозги больших динозавров

Теперь поговорим о противнике, точнее, о том, что у него в черепной коробке,— об AI. Начнем с боя. Все атаки отличаются непроходимой тупостью оппонентов. Понятно, что речь идет о динозаврах — существах, стоявших на пороге эволюции, но все же они являлись доминирующим классом того времени, и представлять их исключительными

Редкие локации, могущие похвастаться разнообразием красок. Лава и огонь хоть в какой-то степени разбавляют убогость окружающей действительности.

тупицами не стоит. Дело в том, что при нападении хищников необязательно лупить их до посинения или получать тумаки самому,

Вид сверху. Более ничем от других видов не отличающийся — уныло, скучно, неказисто.

лов — хорошие динозаврики, плохие динозаврики. Для того чтобы узнать вид, класс динозавра, его способ питания и прочие характеристики, достаточно просто подойти к нему, если он друг. А если он не из числа травоядных, то есть враг, его нужно как следует пнуть, и соответствующие сведения появятся в энциклопедии. Так что лупите негодяев, топайте к друзьям, и знание о представителях мира динозавров вам обеспечено.

И все-таки они вымерли

«Нового слова» не получилось, была попытка что-то сказать, но из-за «фефектов фикции» произнести это новое не получилось. Получилось невнятное бормотание. Как я уже упоминал в начале обзора, идея донельзя затасканная и, прилепив к ней пару новых заплаток, подать ее за свежий продукт нельзя. Смешивать аркаду и ролевые элементы только для того, чтобы посмотреть, как это воспримет общественность, очень опрометчивый поступок. Если бы эта идея по поводу примеси была более-менее грамотно реализована, я думаю, большинство закрыло бы глаза на посредственную графику и затасканный сюжет, поскольку это самое пресловутое «новое слово» все-таки получилось бы. Но не вышло. Так что пенять тут можно только на самих себя, господа разработчики. Может, мультфильм и не плох (впрочем, как и все диснеевские мультики, к которым я отношусь с уважением до сих пор), первая версия на PSX и Dreamcast для консольного варианта также может сойти. Но не для PC: здесь требования другие и представление об аркаде определенное. В общем, те, кто ждал от этой игры диснеевской красочности, а от Ubisoft феерического действа, жестоко обманулись в своих ожиданиях. На удивление у именитых папы с мамой родилось НЕ ТО, что предполагалось. MG

«Нового слова» не получилось, была попытка что-то сказать, но из-за «фефектов фикции» произнести это новое не получилось.

Кучи костей динозавров, густо рассыпанные по уровням, может, и актуальны на паре-тройке локаций, но всю игру в целом заваливать останками не стоило.

можно просто... сделать ноги. Как только вы покидаете локацию, на которой находится какой-нибудь raptor, интерес к вашей персоне улетучивается моментально. Как говорится, «с глаз долой, из сердца вон». Каких-либо ухищрений с комбинированием боевых навыков приятелей не требуется, поскольку от серьезного противника можно просто убежать, а тем, кто послабее, достаточно пары хороших пинков от Аладара или нескольких камушков от Зини. Обидно за представителей древней флоры и за разработчиков.

Но не все так печально: картину скрашивает встроенная энциклопедия для маленьких любителей древнего мира. Она представляет собой книгу из двух разде-

ИТОГО

Графика заслуживает определения «посредственность». Сюжет третьей свежести. Фичи вызывают недоумение. Вердикт — бренные останки, не понятно зачем откопанные.

Обросший флейтами Акваланг

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Лоскутное безумие

Странная игра. Очень **странная**. Про то, что Giants: Citizen Kabuto — штука безбашенная, стало известно практически одновременно с началом работы над игрой. Разработчики, хитро покачивая прищуренными головами... то есть покачивая головами с хитро прищуренными глазами (во, видите, до чего доводит игра в Giants: Citizen Kabuto — в голове поселяется какая-то настойчивая неадекватность и там тусуется, тусуется...), говорили, что если, дескать, у вас уже сложилось какое-то представление о нашем будущем безоговорочном хите, то сразу можете про него забыть, потому как оно совершенно точно неправильное.

Интересно то, что разработчики не обманули ни на йоту. Даже проиграв в Giants: Citizen Kabuto две недели, я до сих пор затрудняюсь с определением жанровой принадлежности игры, а также с формулировкой своего отношения к ней. То, что оно хорошее — однозначно, но вот почему оно ТАКОЕ хорошее... Графика, геймплей, сюжет (ну, кстати, сюжет тут ни при чем)... Эх... Ох... Ух! Ладно. Придется, однако, по порядку беседовать.

Попытаться в двух-трех словах дать краткую характеристику Giants: Citizen Kabuto, конечно, можно, но успех этого мероприятия вызывает большие сомнения.

Итак. Пальцы с шелестом разрывают пленку на коробке с Giants, нервно раздирают картон, и наружу вываливается пара компактов. Инсталляция длится долго, как полярная ночь, но всему на свете рано или поздно приходит конец. Не стал исключением и этот захватывающий процесс.

Бравые коротышки

В течение первой трети игры вам предстоит провести время, перевоплотившись в одного из пяти

Паспорт

Giants: Citizen Kabuto
Жанр: трудноопределяем
Разработчик: Planet Moon Studios
Издатель: Interplay
URL www.interplay.com/giants

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: Pentium II 300 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 3D-ускоритель

Красиво плывет представительница Sea Reaper'ов. Вопрос в том — далеко ли?

бравых парней, космических пехотинцев, надежду угнетенных и отраду слаборазвитых. Вашего героя зовут Baz, в его подчинении находятся еще четыре столь же модных товарища (мамы их, кстати, обозвали Tel, Reg, Gordon и Bennet). Теоретически эта публика должна играть роль команды поддержки и сильно облегчать прохождение уровней, однако их природная (вернее, приобретенная благодаря разработчикам) тупость практически сводит на нет их потенциальную полезность. Главная проблема заключается в том, что они умеют пользоваться исключительно какими-то гадостными пукалками, а все остальное оружие, которого, в общем, хватает, гордо игнорируют, предоставляя применять его исключительно начальнику, то есть Базу, то есть вам.

Естественно, вооружена бригада не просто так. На местности, по которой с гиканьем и припрыжками передвигается ваш отряд, живет большое количество разнообразной публики, и она вашему присутствию, мягко говоря, не рада, потому как бравые парни прилетели на планету не на прогулку, а с политически верной целью: помочь местной расе чудовищного вида синих перцев (я ужасно не люблю это слово, но тут от него никуда не деться: перцы, и все тут, хоть тресни) освободиться из-под гнета каких-то мутных морских жителей. Угнетаемые зовутся Умниками (Smarties) и, судя по размерам тыкв, которые заменяют им головы, мозгов у них действительно хватает. Пользы от них в общем-то никакой, если не считать того, что по всей территории игрового мира эти лупоглазые организовали массу социально полезных учреждений, в которых десантники (их, кстати, правильно называть Меккаринами или Мекками) могут пополнять запасы технологических устройств массового и локального уничтожения.

Разработчики изначально планировали, что Giants: Citizen Kabuto будет TPS, однако, насколько я понял, в самый последний момент в игру была включена возможность переключаться на вид «из глаз». Нельзя сказать, что данная фича принципиально меняет геймплей, однако сам факт ее наличия утешает. Другой вопрос, что игра изначально все-таки делалась с расчетом на то, что игрок будет постоянно видеть своего героя, поэтому немалая часть усилий разработчиков ушла на графическое оформление персонажей, которым, естественно, во время игры с видом от первого лица насладиться не удастся. Да и бегать и стрелять уже не так удобно.

Однако не надо думать, что Giants: Citizen Kabuto — это банальная бегалка и стрелялка. Помните, я в самом начале статьи жаловался на то, что очень сложно четко обозначить жанровую принадлежность игры? Так это я не просто жаловался, а по поводу. Дело в том, что спустя некоторое время с начала игры, когда я, как мне казалось, уже в общем во всем разобрался и начал бодро мочить разнообразную публику своими сообразительными парнями, игра совершенно неожиданно превратилась в некое подобие RTS.

Подобие, надо отметить, довольно странное, и целесообраз-

На местности, по которой с гиканьем и припрыжками передвигается ваш отряд, живет большое количество разнообразной публики, и она вашему присутствию не рада.

В магазинах Baz может затариться различного вида оружием, изобретенным умниками. Сами они использовать плоды своего труда не в состоянии.

ность его наличия в игре совершенно неочевидна, но делать нечего — оно уже там есть. Смысл этой неожиданной стратегической части сводится к тому, что надо отстроить базу, используя при этом совершенно бесчеловечные методы обеспечения строительства ресурсами. Затем базу надо будет оборонить от полудохлых врагов, которые отличаются даже не то чтобы тупостью а, скорее, каким-то непроходимым идиотизмом. И наконец, после ряда разнообразнейших усилий вы получите модную пушку, с помощью которой можно расстрелять вражеские постройки.

После постройки базы уже кажется, что все перевидал и все изведал. Ан нет. Неожиданно игра превращается в гонку на водяных мотоциклах.

Занятие это довольно скучное, поэтому сильно рекомендуется на нем не зацикливаться, а быстро проходить эту беду и забывать про нее как про сон и утренний туман. Хотя забыть будет непросто: те акты идиотизма, которые постоянно совершают ваши соратники, призванные теоретически помогать игроку, а не создавать помехи, способны расстроить психику самого что ни на есть сильного человека. Зато парни умеют летать на джетпаках, как заправские Карлсоны, а еще при определенном везении вам дадут оглядеть местность с высоты вертолетного полета.

Акт второй — девчоночка

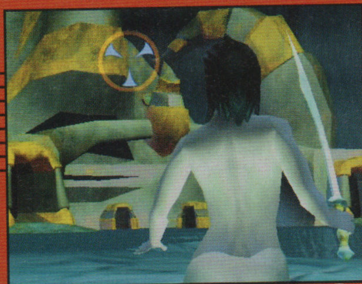
«Не спецназом единым жив человек!» — решили создатели игры и с целью внесения дополнительного разнообразия в процесс обязали игрока периодически менять персонажа, за которого он играет. Происходит это событие неожиданно и игровой процесс меняет кардинальным образом. Сами посудите: привыкнув играть за «толпу чиста пацанов», с ходу сложно переключиться на игру девушкой нежно-голубого цвета, которая механистические средства уничтожения противника не приемлет как класс, а использует в основном либо довольно уставшие на данный момент средства убиения, такие, например, как лук, либо вообще магию. Кстати, девушка на самом деле принадлежит к стану Sea Rippers, и не просто принадлежит: она является дочкой самой главной гадины, а воевать с собственными родственниками решила, исходя из сугубо трансцендентных соображений о чести, равенстве и братстве. Принципиально процесс боя не изменился, изменились лишь его внешние проявления, а также способы ведения боя.

Дельфи (да-да, ее назвали в честь известного средства разработки приложений) воюет всегда строго в одиночку, поэтому играть за нее несколько сложнее, чем за База со товарищи. Хотя, с другой стороны, девчонка умеет восстанавливать бесплодно растраченную жизнь с помощью заплывов на короткие и длинные дистанции (не забывайте — она, типа, морская дива, и все такое).

Так выглядят умники, то есть smarties. Головы большие, глаза выпученные. Красавцы, одним словом.

В распоряжении Дельфи есть до 12 мрачных заклинаний, которые она использует для уничтожения вражеской публики. Однако добрые разработчики решили, что один раз заставить строить базу одним персонажем — это мало. Во время общения с милой девушкой нужно опционально построить базу, правда, на этот раз процесс выглядит не очень занудным, так как здания строятся практически самопроизвольно. В качестве пряника упорному игроку разработчики предлагают заклинание под названием «Торнадо», которое выдается исключительно особо упорным строителям и демонстрирует чудеса разрушительной силы.

Но и на этом не заканчиваются неожиданности. После постройки базы уже кажется, что все перевидал и все изведал. Ан нет. В очередной раз игра подбрасывает сюрприз, на этот раз гоночно-развлекательного характера. Неожиданно (впрочем, все в Giants: Citizen Kabuto происходит неожиданно) игра превращается в гонку на водяных мотоциклах, причем помимо того, что всех недообогнать, некоторых еще придется и расстрелять, потому как обгоняться просто так они отказываются. Гонки носят



А это гость Острова, прибывший для исполнения интернационального долга (слева). Справа находится его пепелац.

Не каждый пепелац долетит до середины острова. А только тот, которому надо туда лететь.

продолжительный характер, однако занятности своей при этом не теряют: все лучше, чем строить базы...

О мрачном

Что, не наигрались еще в Дельфи-то? Хочется еще побегать этакой козочкой по пересеченной местности и ненапряжно пострелять врагов из культурных средств вроде лука? Не дождетесссь! Создание разнообразия — вот как формулируется жизненный принцип разработчиков.

В финале мы играем новым персонажем, пожалуй, самым колоритным из всех. Зовется этот знойный парень Kabuto и представляет собой продукт генетического манипулирования Sea Reapers. Синяя, высотой в десять человеческих ростов, обделенная мозгами махина умеет делать только одну вещь, но зато хорошо: ломать, рвать и крушить. Нарушая все принципы гуманизма и человеческих отношений, Kabuto тоннами пожирает умников, тем самым восстанавливая свою мощь. Правда, надо отметить, что он вообще никого не любит, и поэтому на его пути не рекомендуется вставать никому и ничему. Сожрет, наколет на один из своих многочисленных рогов, а потом еще и затопчет вдребезги пополам.

Красота спасет, наверно, мир.

Уф! Вы себе даже не представляете, насколько сложно писать статьи про игры, которые сделаны, как лоскутное одеяло, причем разработчики сами точно не знают, какой кусок к чему относится. Однако первая часть задания выполнена, создана сюжетная канва, что уже само по себе с моей стороны подвиг (восторженные аплодисменты, чепчики в воздух и шапочки под ноги).

Теперь будем беседовать о низменном. О графике.

Вы скриншоты посмотрели? Молодцы. Так вот: то, что на них изображено, дает такое же представление о графике игры, как карандашный набросок — о пирамиде Хеопса. Графику Giants: Citizen Kabuto надо смотреть в движении: составить представление о том, КАК именно в этом мире все происходит, по статичным картинкам совершенно нереально. Даже если не учитывать огромное количество стандартных спецэффектов, таких как динамическое и цветное освещение, тени, огонь и туман, вода и воздух, то все равно тем для беседы найдется предостаточно. Можно лишь упомянуть такую вещь, как структурное изменение твердых поверхностей под воздействием различных физиСеских явлений вроде ухнувшегося об земь Kabuto.

Вы себе даже не представляете, насколько сложно писать статьи про игры, которые сделаны, как лоскутное одеяло.

Вполне закономерно поддерживаются вообще все стандарты, которые существуют на данный момент в мире игр; забыли разве что про EGA, но это мы разработчикам простим. Разрешений — тонна, но самое главное то, что все это хозяйство не тормозит даже на относительно слабых машинах, однако при уменьшении детализации игра теряет некоторую часть своей прелести, причем зачастую довольно значительную часть. Но, это естественно, тем более что все равно сейчас уже пора апгрейдиться, ибо большая часть новых игр как-то резко выросла в плане системных требований, и нет никаких оснований думать, что это временное и преходящее.

Формально ничего особенного в Giants: Citizen Kabuto нет, это просто удачная компиляция уже давно и надежно заезженных идей и штампов. Но все так сделано! Удивительной красоты и содержания скриптовые ролики на движке игры, постоянные метания из одного жанрового угла в другой, использование всего, что только успела придумать игровая индустрия за последние десять лет. Короче говоря, мне это нравится. MG

Графику Giants: Citizen Kabuto надо смотреть в движении: составить представление о том, КАК именно в этом мире все происходит, по статичным картинкам нереально.

Самое интересное то, что я, честно говоря, до сих пор затрудняюсь с ответом, почему мне так эта игра понравилась. Giants: Citizen Kabuto — это замечательная игра, а хороша она именно тем, что на 70 процентов безумна, на 30 красива и еще на десять... А вот чем она хороша в этих последних десяти процентах, каждый решает для себя сам.

Есть такая старая пословица — надейся на лучшее, готовься к худшему. В этой игре на лучшее можно не надеяться, произойдет однозначно худшее. Это философия.

Всегда надо стараться не привлекать внимание прохожих. Стоит только вытащить оружие или совершить другой антисоциальный поступок, и добрые горожане немедленно стуканут в полицию.

HEIST

Барсуков Николай
ака Barsick

Клептомания по-крупному

Знаете, что такое клептомания? Это патологическая страсть человека к присваиванию чужого. Причем неважно чего именно, главное, чтобы чужого. Страдающие этим недугом находят в данном процессе много интересного. Болезнь развивается, все больше предметов и ценностей меняют хозяина, наконец это начинает привлекать внимание людей, призванных по мере сил пресекать деятельность **оголтелых клептоманов**. С этого момента тихое существование превращается в увлекательную погоню, криминальный талант резво перебирает лапками, а по пятам уже несутся, мигая разноцветными лампочками, борцы за чистоту вида. Клетчатое небо и полосатые друзья — это лишь финал, куда интереснее процесс, этому финалу предшествующий.

Продолжительность беготни, да и самой преступной деятельности, зависит в первую очередь от сообразительности главного участника, то есть вас.... Да, именно так. На этот раз Virgin предлагает нам проверить себя на ниве криминального творчества. Причем если, допустим, в Thief приходилось отвечать только за собственный скальп, то на этот раз ситуация осложняется наличием поголовья коллег. Но перейдем наконец к делу.

Наш герой чудом выбрался из застенка, куда его заточили за слишком уж вызывающее поведение, которое вылилось в сухие строчки приговора — вооруженное ограбление. Художественное изложение этой неприятной истории предваряет игру. Начиная с этого момента жизнь ваша осложнится неимоверно. Необходимость набирать, оснащать и обучать преступный персонал, непрерывные попытки что-нибудь украсть, постоянный бег от представителей закона — вот что такое Heist.

Движок оставил странные впечатления. Первое знакомство сопровождалось чувством чего-то уже виденного, чувство это вылилось в мысль. Да, это изометрический

Паспорт

Heist

Жанр:	real-time strategy
Разработчик:	Virgin Interactive
Издатель:	Virgin Interactive

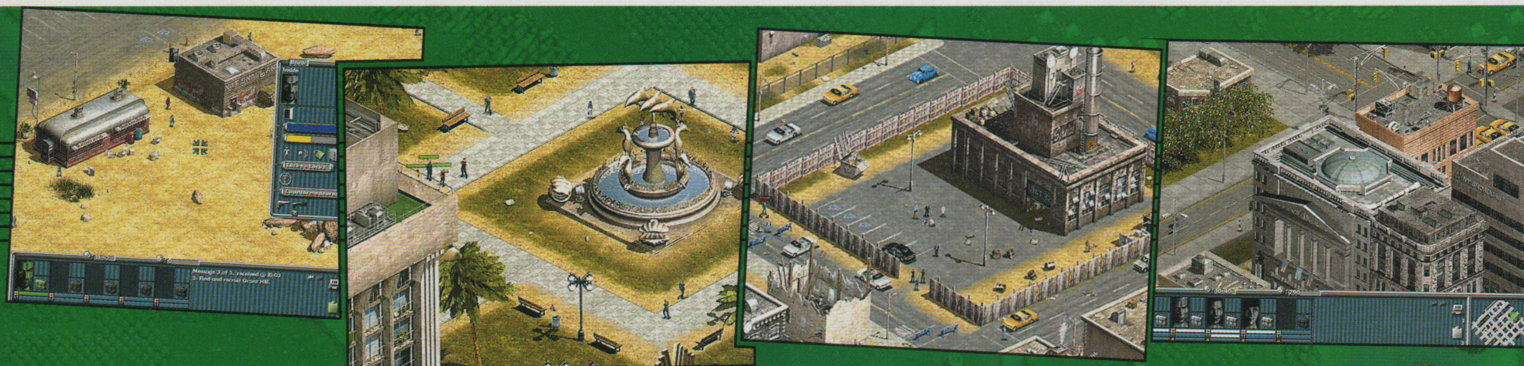
URL www.vie.co.uk

Системные требования:

ОС:	Win95/98/2000
Процессор:	Pentium II 300 МГц
RAM:	64 Мбайт
Video:	3D-ускоритель

движок, который нам демонстрировала целая прорва более ранних игр. Другие двумерные RTS, как правило, брали за основу несколько иную проекцию. В данном случае уместны ассоциации с Simcity или, к примеру, Fallout'ом. Масштаб взят явно мелковатый, учитывая, что нам явно не предстоит управление сотней юнитов как в C&C, вполне можно было бы сделать все покрупнее. С другой стороны, пропорции реальны, высота здания вполне соответствует размеру бегающих по улицам человечков.

Цветовая палитра несколько беднова, но это скорее подчеркивает мрачный характер происходящего. Такой психологический ход вполне сработал. Учитывая внимательное отношение к мельчайшим деталям зданий, автомобилей и прочих декораций, в целом можно оценить движок как справляющийся со своими обязанностями. В конце концов, интересность игрового процесса никак не зависит от красоты игры, что нам многократно демонстрировали самые разные представители этого пестрого племени.



Какие вещи можно назвать самыми важными в стратегической игре? Наверное, у каждого они свои. Но никто не осмелится утверждать, что интерфейс не стоит в этом списке на одном из первых мест. Стратегическая игра в реальном времени требует времени на осмысление ситуации и выработку определенных решений. Постоянно возникают ситуации, когда скорость принятия решений имеет крайне важное значение. В такие моменты просто непозволительно тратить драгоценные секунды на всевозможные ковыряния в меню. Именно поэтому интерфейсы строятся по принципу интуитивной понятности и минимального времени доступа к функциям. К сожалению, надо отметить, что по этому параметру у игры явный провал. Управление неудобное, экипировать команду и менять амуницию в процессе игры очень долго, порой это стоит проигранной миссии.

Строить столь характерные для RTS здания вам никто не даст. Не строят преступники зданий, и все тут. Зато эти самые здания можно грабить, причем не как-нибудь, а в строгом соответствии с сюжетной линией. Вы, конечно, можете опустошить пару магазинов в поисках какого-либо оборудования, но это так, между делом. Основное занятие — выполнение заданий начальства, кем бы оно ни было. На практике это выражается в заказных ограблениях или убийствах. Да, придется и убивать. Правда, в основном коллег по профессии, да и то если на больной мозоль начальству наступили. Контакты с полицией немногочисленны, но весьма чувствительны. Отбиться от стражей закона не просто, так что самый лучший способ не попасть под пулю копа — это вовсе не доводить до его появления. Осторожность, помноженная на осторожность. Если этого качества вам не хватает, то не беспокойтесь, вы как раз попали на экспресс-курсы. Отныне вы даже в туалет не зайдете, не проверив, нет ли там сигнализации. Рефлекс этот вырабатывается очень быстро, буквально в течение первых пятидесяти проваленных миссий.

Как я уже сказал выше, действовать придется не одному. Компания таких же отъявленных подонков, как и вы, по идее должна повысить эффективность вашей деятельности. Собирать банду необходимо с умом. Во-первых, наем «сотрудника» стоит довольно кругленькую сумму зеленых, которые зарабатываются потом и кровью. Во-вторых, у каждого из подчиненных есть ряд параметров, которые определяют его способность вскрытия замков, или, к примеру, технику владения ручным оружием. Этот слабенький ролевой элемент имеет определенное значение в игровом процессе. Дело в том, что взломщик потратит на замок гораздо меньше времени, чем простой штурмовик, поэтому сохранятся дополнительные секунды. Это важно, ведь многие миссии проходятся на время.

Для взлома, например, банка, потребуется огромное количество всевозможных устройств и приспособлений. Достать этот ценный товар можно в магазине, однако это стоит денежных знаков, а следовательно, нарушает каноны профессии. Поэтому

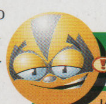
Игра предоставляет широкий спектр средств взаимного уничтожения. Совсем обиженные могут восстановить статус-кво при помощи ракетной установки.

наилучший, а главное, самый дешевый способ достать все необходимое — украсть это. Всегда полно зданий, обчистив которые можно чем-нибудь поживиться. Когда все необходимое собрано, идем на банк. Тут все происходит немного не так, как ожидалось. Никто не будет красться на цыпочках за охранником или бросать гранаты с усыпляющим газом. Вместо этого по экрану проползет индикатор прогрессии, повествующий о том, как быстро ваш специалист разбирается с системами охраны. Когда все системы обнаружены, их необходимо обезвредить. Происходит это как раз с применением различных технических средств. Увлекательным этот процесс не назовешь, да к тому же в случае незначительной ошибки все придется начинать заново, ведь сохранения посреди задания не предусмотрено. Постоянное повторение пройденного никак не улучшает и без того непростой игровой процесс.

Я нахожу людей несколько мелковатыми. А вы?

В некоторых ситуациях приходится применять оружие. Правда, в основном его применяют против вас, и остается только ответить или умереть. Причем если ответить довольно тяжело, то умереть ничего не стоит. Тупые подопечные страдают не только поголовным косоглазием, но еще и острым нарушением всех двигательных функций... Короче — кошмар.

Вот такая вот игра — Heist. Кому-то, наверное, понравится, но, честно говоря, я лучше поиграю во что-нибудь не такое занудное, а главное, более доработанное. MG



ИТОГО

Игра сырая, выпускать ее было нельзя, с другой стороны, и держать тоже: она и так не блещет чем-то оригинальным, завтра и вовсе никто не взглянет. Разработчиков понять можно, но кто же из них, наконец, поймет нас?

Появилось много новых заклинаний: частично из Baldur's Gate 2, остальные из воспаленных сознаний авторов.

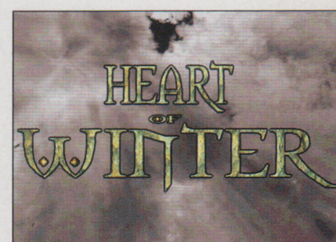
Усыпальница героев Севера превратилась в натуральный рассадник андедов — выжечь дотла.

ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

Ranger

А горы все выше, а горы все круче

У фанатов замечательной серии игр от трио Black Isle-BioWare-Interplay выдался небольшой период простоя: уже по сто раз вырезана вся нечисть в Icewind Dale, да и сражение с Иреникусом в Baldur's Gate 2 успело отгреметь. До Neverwinter Nights еще далеко, и, чтобы мечи не ржавели в ножнах, а спеллы не растворялись в лабиринте сознания, на свет должно было появиться нечто небольшое, освежающее память и возвращающее ловкость рук. Знакомьтесь — аддон Heart of Winter, небольшой довесок к истории, начатой в Icewind Dale. Игравшие безусловно помнят ту дверь в одном из сараев в Кулдагаре, которую не удавалось вскрыть ни одному даже самому продвинутому вору. Теперь авторы сочли возможным ее отпереть.



Паспорт

Icewind Dale: Heart of Winter

Жанр:	RPG
Разработчик:	Black Isle Studios
Издатель:	Interplay

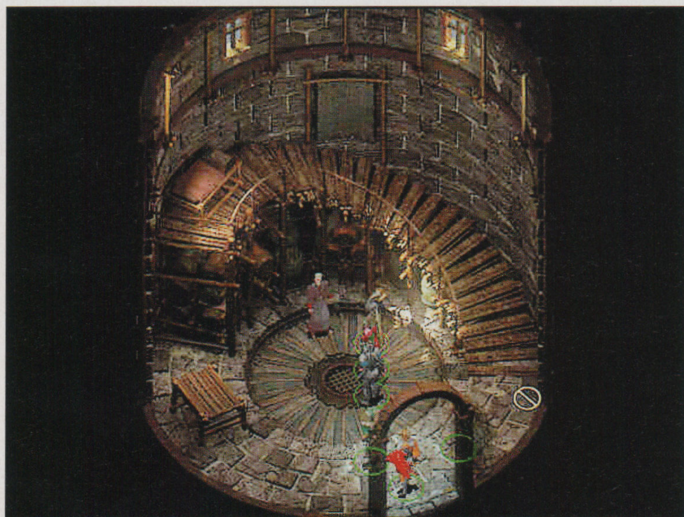
URL www.blackisle.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98/ME
Процессор:	Pentium II 233 МГц
RAM:	32 Мбайт
Video:	4 Мбайт VRAM

Аддон ставится поверх основной игры, причем если вы еще продолжаете играть в Icewind Dale, то вам просто откроют упомянутую дверь, и вы сможете пройти сюжетную линию Heart of Winter в рамках основной игры. Если же вы уже закончили, то при старте выбирайте Expansion Only. При этом будет предложено импортировать старую партию (импорт возможен ТОЛЬКО из Icewind Dale) или набрать новую. Игра в этом режиме начинается уже в Лоунливуде, и в основную игру вернуться нельзя. При импорте старой партии такие эффекты, как отравление или смерть, аннулируются, что для меня было крайне актуально, так как мой маг не пережил финального боя в Icewind Dale. Барахло героев и заклинания спелл-кастеров в полном составе перенесутся в Heart of Winter. Здорово! Авторы настойчиво рекомендуют, чтобы при входе в expansion-ветку каждый герой был не ниже 9-го уровня, иначе придется туго. Более того, монстры в expansion-областях подстроятся и под более высокий уровень вашей группы.

Один странный чел из простейших всерьез увлекся дайвингом и на дне озера обнаружил мертвого дракона. По каким-то внутренним соображениям он вытащил меч из сердца дракона, из-за чего душа последнего немедленно воспарила над



Черный археолог осквернил немало захоронений, зато теперь у него можно спокойно прикупить ценные магические штуки.

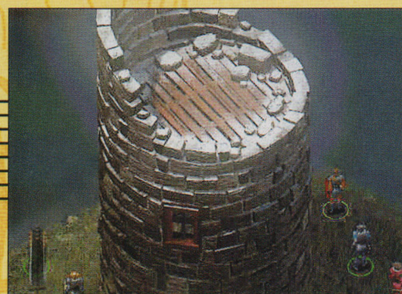
землей в поисках достойного субъекта на роль носителя. Им стал Вилфдим, предводитель варваров Севера. Дракон-варвар стал собирать большую армию и как бы невзначай поставил ее лагерем около самого северного из Десяти Городов — Лоунливуда. Шаман племени по имени Йолдер в навеянных мухоморами снах разглядел нашу партию и вызвал ее из Кулдагара, не особо зная ответ на вопрос «Зачем?». Народ волнуется, варвары кипят, а мы должны всех примирить. Кнутом, пряником и файерболом.

Графика, интерфейс, звук. Официально добавлен режим 800×600, хотя игру можно запускать хоть на 2048×1536. Частично или полностью убирающиеся панели интерфейса пришли из BG2, движение в режиме карты, к счастью, унаследовано от IWD. В окне диалога во время комбата теперь пишется тип наносимого ущерба и сколько от него реально перепало жертве. Мешок для драгоценностей и ящик для скроллов перешли из BG2, но безразмерная сумка, в которую я в BG2 набивал тонну арморов, угодила в список запрещенных к применению товаров, и в HoW ее нет. Есть авоська для поушенов, но это слабое утешение. При покупке чего-либо многочисленного (стрелы, камни, поушены) действует та же фишка, что в BG2,— по двойному клику вываливается запрос на количество единиц товара. Еще добавились какие-то опции, связанные с автопаузой, но я их никогда не применял. Очень порадовала клавиша ALT, по нажатию которой высвечиваются все обычные (!) двери, шкафы и валяющиеся на полу/земле предметы. Ловушки при этом НЕ показываются. Художник, писавший портреты героев для Icewind Dale, мне еще тогда не понравился — его творения смотрелись, на мой взгляд, весьма посредственно по сравнению с портретами персонажей из Baldur's Gate I и II, но в HoW добавлены шедевры, вышедшие именно из-под его кисти: мужики, скрюченные половиной болезней мира, и женщины пострашнее старушки с косой. Добавлены звуковые сеты для героев, назначаемые через Customize.

Многочисленным изменениям подверглась магия. Часть изобретений была опробована в BG2, другие абсолютно новые.

Все прочие графические и звуковые эффекты для моих непрофессиональных глаз и слуха сливаются в единую (хорошую!) картину, и выделить что-либо еще я не могу.

Самым полезным игровым изменением, по-моему, явилось значительное поднятие потолка икспириенсов (experience cap). Теперь герой может дорасти до (внимание!) ТРИДЦАТОГО уровня. Но для этого придется включить во внешнем (!) конфиге Icewind Dale Configuration опцию Heart of Fury, очень заметно увеличивающую силу врага и награду за скальпы. При уровне сложности Normal до 30-го уровня дорасти либо невозможно — придется ловить через отдых или перезаход респавнящихся монстров (Ice Golem Sentry для этого подходят в самый раз — по 14000 XP за штуку) либо топать в Icewind Dale. Спасибо авторам за долгожданное нововведение.



Авторы настойчиво рекомендуют, чтобы при входе в expansion-ветку каждый герой был не ниже 9-го уровня, иначе придется туго.

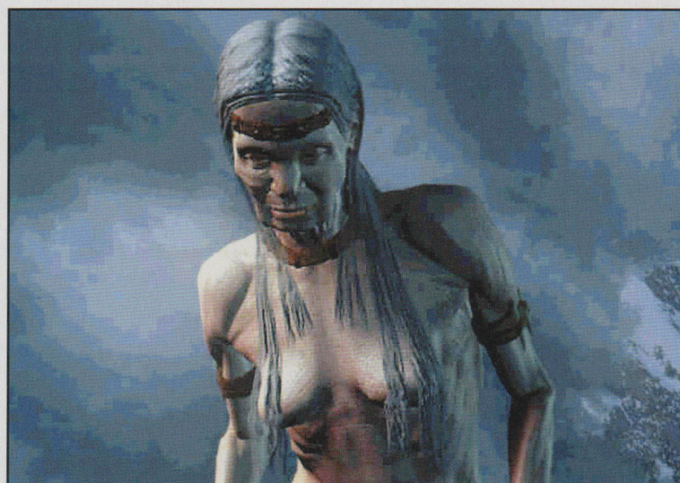
Вражеский AI стал очень крут, и это правильно. Надоели тупо умирающие слепоглухонемые противники. Теперь даже на Normal играть нормально, не говоря уж о высшем уровне сложности Heart of Fury.

Некоторые классы получили новые спецспособности, коих не было во второй редакции правил AD&D.

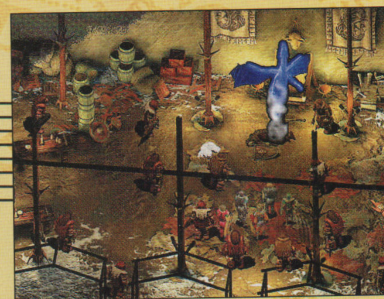
Рейнджеры: доступ к спеллам на более ранних уровнях и Tracking (возможность раз в день оценить тип, количество, направление и время передвижения существ по оставленным следам, зависящая от уровня рейнджера и его wisdom).

Паладины: доступ к спеллам на раннем этапе, Divine Courage (иммунитет к страху на 3-м уровне), Smite Evil (колонна света 1d6 + 1d6 на каждые три уровня), полный иммунитет к болезням.

Друиды: новая таблица «опыт-уровни», Shape Change (смена облика, начиная с 5-го уровня, иногда сопровождающаяся исцелением некоторых ран), Elemental Form (трансформация с 11-го уровня в огненного элементаля со полным набором его иммунитетов и резистансов, с 13-го — в земляного, с 15-го — в водного), иммунитет



Эта красотка, мечта геронтофила, вообще-то на нашей стороне. Даже жизнь свою отдаст за правое дело.



к яду с 9-го уровня, отсутствие магической и естественной усталости с 15-го уровня.

Воры: Sneak Attack (замещает Backstab, если указать это в конфиге; дополнительный ущерб при первом удачном ударе); Evasion (дополнительный шанс избегать поражающего воздействия чужих спеллов типа Fireball, начиная с 7-го уровня), Crippling Strike (штраф противнику с 5-го уровня, уменьшающий на ход ущерб от атаки).

Барды: репертуар расширен на шесть песен с различными характеристиками.

Не знаю, что разработчики подкрутили в искусственном интеллекте противника, но стычки выходили ожесточенными и кровавыми, хотя я вроде начал игру с бойцами 11–12 уровня. Вражины не только четко фиксировали откуда к ним прилетел очередной Fireball или Stinking Cloud и бежали бить морду спеллкастеру (то есть моему магу), но перед рывком в атаку они сзывали противников разных видов со всей округи, так что мне каждый раз приходилось отбиваться от целого отряда. Начинающим игрокам очень рекомендую иметь в отряде двух магов (не обязательно чистых, можно dual/multi-class), да и опытным тяжелая артиллерия не помешает.

Неизгладимый след оставило сражение с командой из Barrow Wights, Drowned Dead и Wailing Virgins в могильнике на Burial Isle — как здорово ребята взаимодействуют друг с другом! Последующие стычки были не столь увлекательны. Хотя я сам себе усложнил задачу, не взяв противоандедного оружия.

Не знаю, что разработчики подкрутили в искусственном интеллекте противника, но стычки выходили ожесточенными и кровавыми.

Добавлено много магических предметов. Отдельно упомяну проклятый армор, предлагающий себя надеть. Герой, который рискнет это проделать, немедленно умирает до -10 хитов, а на его месте появляется тварь с непроизносимым названием, начинающая методично перемалывать ваших бойцов. Я таскал эту гору железа на своем горбу, а она раз в минуту выдавала плоские шутки. На Burial Isle обитает один чахоточный дед, собравший из могил великих воинов Севера множество магических вещей и заклинаний и потом удивляющийся почему призраки неистовствуют. Есть предметы с расовыми ограничениями.

Многочисленным изменениям подверглась магия. Часть изобретений была опробована в BG2, другие абсолютно новые. Несколько спеллов получили ограничения по элайнменту. Raise Dead и Cure Critical Wounds теперь не могут кастовать злые персонажи, Resurrection и Heal доступны только добрым, а, скажем, Destruction получится только у злого. Злым вообще стало сложнее жить в плане магии, но кое-какие артефакты призваны малость восстановить справедливость. Немного поменялись противоположные магические школы, однако если ваш маг успел разучить заклинание из противоположной школы ДО установки аддона, то оно останется в спеллбуке и будет к вашим услугам. Для магов добавлено (по сравнению с IWD) по одному заклинанию второго и третьего уровней, по три штуки четвертого, пятого и шестого, две седьмого и четыре восьмого. Друидам и клерикам подарили два спелла первого уровня, три второго, десять (!) третьего, девять четвертого, семь пятого, четыре шестого, семь седьмого. Среди новичков довольно много некромансерских заклинаний. Заманчиво выглядит Soul Eater шестого уровня, кроме прямого ущерба 3d8, поднимающий скелета от погибших созданий. Пустяк, а приятно.

По разным оценкам, HoW добавляет часов 15–30 к основной игре, но комбат в нем более жесткий, а так как сам IWD ориентирован прежде всего на сражения, а не на квесты, то HoW следует считать ценным дополнением. Несмотря на строгую линейность сюжета и карт, очень рекомендую. По крайней мере, скоротаете парутройку вечеров и ночей до выхода Neverwinter Nights. MG

ИТОГО

Удачное, но очень маленькое дополнение к Icewind Dale, поднимающее потолок опыта до 30-го уровня. Комбат плотный, трупов много, квестов мало. Поклонникам IWD обязательно понравится.

Чи хоть и работает на Китай, но все-таки бывает весьма полезной.

Квантовый ускоритель. Для тайного агента Ее Величества — самая обыденная вещичка. Жаль, что с собой унести нельзя.

Фейерверк гарантирован. Жалоб не будет.

Сергей Банников

НЕ ЗНАЯ СТРАХА

Снова на секретной службе Ее Королевского Величества

Меня зовут Корд. Джон Корд.

Паспорт

Не зная страха

Жанр: adventure/action
Разработчик: Revolution Software
Издатель: «Бука»
URL www.buka.ru, www.revolution.co.uk

Системные требования:
ОС: Win9x
Процессор: Pentium 233 МГц
RAM: 32 Мбайт
Video: 8 Мбайт

Как театр начинается с вешалки, так и любая игра начинается с установочного диска. Их в комплект входит целых три. Причем **все три диска** отличаются не только порядковым номером, но и картинкой, что приятно. Для меня всегда оставалось загадкой, почему, после создания многих мегабайтов картинок и видео, нельзя нарисовать для каждого компакта разные картинки. Здесь это сделать не поленились.

Итак, на этот раз вас зовут Корд. Джон Корд. Агент секретной службы Ее Королевского Величества, попросту говоря, англичанин. Начало игры застает Джона в достаточно сложной ситуации: он в руках службы безопасности Республики Сибирь и под пытками рассказывает сибирскому президенту Нагатину о своих похождениях. Попутно мы узнаем, что, собственно, происходит в этом мире.

В результате государственного переворота правительство России было низложено, а власть захватил Дмитрий Нагатин, создавший Республику Сибирь. Не совсем понятным осталось, вся ли бывшая Россия теперь называется Сибирью, или же произошло разделение страны напополам по Уральскому хребту. Ну да это не так важно, как то, что происходит в секретных лабораториях самопровозглашенной «республики». А там происходят достаточно загадочные вещи. И для прояснения этого в Сибирь был заброшен агент Джон Райли, ЦРУ. В установленное время он не вышел на связь, и ЦРУ обратилось за помощью к МИ-6. Альфа, связная Корда, приказала тому проникнуть на шахту, куда отправился Райли, и попытаться найти его. В качестве партнера Корду было рекомендовано использовать Григория Костина, лидера подпольной Сибирской Партии Свободы (СПС). Вот тут и начинается эта леденящая душу история...

Жанр игры формально именуется adventure/action. В данном случае приключений гораздо больше, чем мордобоя. Действие происходит от третьего лица, камера меняет расположение в зависимости от местонахождения героя. Но ее работа спроектирована весьма грамотно, так что почти не доставляет никаких неудобств. Правда, пару раз пришлось стрелять в противника, находящегося за пределами экрана — за моей спиной (*реальной*). С трудом подавил в себе желание оглянуться.

Кстати, о стрельбе. Точно прицелиться в режиме от третьего лица достаточно затруднительно, и разработчики учли это. Корд

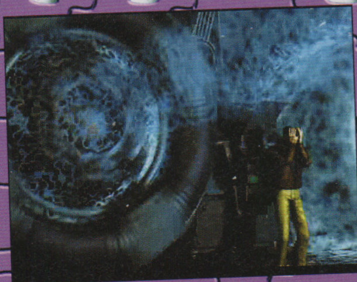
в состоянии застрелить противника, если смотрит примерно в его сторону (на глаз отклонение от линии прямого визирования может достигать 30°). Но стрельба — это на крайний случай. Корд великолепно владеет приемом выведения человека из строя с одного удара сзади. Для этого только надо подкрасться сзади...

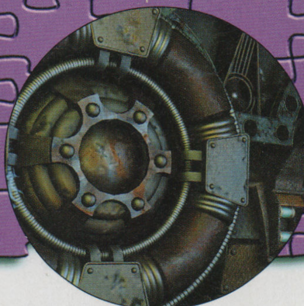
Вся игра состоит из девяти эпизодов, действие которых происходит в шахтах, на бронепоезде, засекреченных базах и подводной лодке. Каждый эпизод представляет собой достаточно протяженную территорию, населенную многочисленными охранниками, техниками, патрульными роботами, терминалами и так далее. Будучи поклонником скорее adventure, нежели action, я всегда жалел о том, что, передвигаясь, скажем, по улице в Помпеях, встречаешь только тех персонажей, которые тебе нужны по сюжету. Здесь с этим все в порядке. Каждый встреченный техник в состоянии сказать пару слов, и разнообразие реплик радует. Даже с охранниками вполне можно пообщаться: периодически они принимают Корда за техника, а он не спешит их разубеждать в этом. Единственные, кто не поддаются уговорам,— это патрульные роботы. Застрелить их невозможно, но для них Костин припас специальную магнитную мину многоразового действия. Иногда роботы подчиняются командам, отдаваемым с компьютерных терминалов. О терминалах следует сказать немного подробнее, но сначала о том, что Корд носит с собой. Как говорится: «А что у вас, ребята, в рюкзаках?»

Изначально Корд экипирован на первый взгляд небогато — пистолет, зажигалка и УМОРА. УМОРА представляет собой наручный компьютер, который способен на целый ряд функций. Во-первых, там встроен радар, что позволяет определять присутствие противника, не открывая двери и не открываясь ему. Во-вторых, там имеется нечто типа двустороннего пейджера, который используется для связи с партнером. Правда, Корд не всегда действует в паре, и в этом случае эта функция бесполезна. В-третьих, в УМОРА имеется небольшая база данных с накапливаемой в процессе выполнения миссии информацией. В-четвертых (самое главное!), инфракрасный порт УМОРА в состоянии взаимодействовать практически с любым компьютерным оборудованием, вплоть до кодовых замков дверей. Это делает компьютер незаменимым для проникновения в базы данных, управления различным оборудованием и так далее. Иногда эта штучка даже напоминает о забытых предметах.

Расстрелять робота не получится — железный. А уничтожить специальной миной — запросто.

Кстати, о предметах. Еще со времен Space Quest I появился прием, когда квестовые предметы сигнализируют о себе игроку небольшими искорками. Кажется, первый раз я увидел такую искорку от осколка стекла посадочной капсулы... В «Не зная страха» такие искорки встречаются в тех местах, где предмет заметить трудно, но он там есть. И за это отдельное спасибо разработчику. Вообще говоря, все adventure и квесты можно разделить на два больших класса — логичные и алогичные. Из недавних классиков алогичного квеста — «Штырлиц» и иже с ними. Предмет же нашего сегодняшнего рассмотрения — самый что ни на есть логичный adventure (классическим квестом бы я это все-таки не назвал, почему — расскажу ниже). Конечно, и в нем есть пара прикольчиков, например рычаг для канализационных люков используется кое для чего другого, но в целом все стройно и понятно. Если есть пушка, недалеко найдется консоль управления. Если есть замок, то к нему найдется ключ. Если нужен код, то рано или поздно он обнаружится. Некоторые двери являются запертыми перманентно, но нельзя же в самом деле

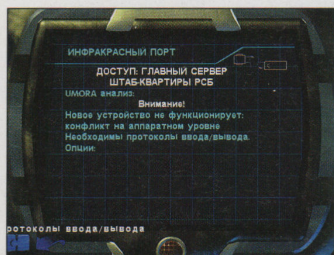




Джон Корд. Агент секретной службы Ее Королевского Величества, попросту говоря, англичанин.

Об управлении

Управление в игре осуществляется от клавиатуры или джойстика. Не имеющие джойстика, будьте осторожны: после случайного выбора режима джойстика обратный переход к клавиатуре затруднителен! Практически все клавиши настраиваются, за исключением одной, о настройке которой даже не упоминается. Для вызова УМОРА в произвольном месте, а не только там, где установлен компьютерный терминал, используется Delete. Есть пара мест, где дальнейшее продвижение без этого невозможно.



Неплохо иметь при себе портативный компьютер со встроенными радаром и двусторонним пейджером. Даже если он называется УМОРА.

Если подкрасться к охраннику сзади, достаточно одного удара. Конечно, если вас зовут Джон Корд и у вас нет другого выхода.

В Республике Сибирь ЭТО называется бронепоездом. И на запасном пути ОНО не стоит, так как вообще передвигается без всяких рельсов.

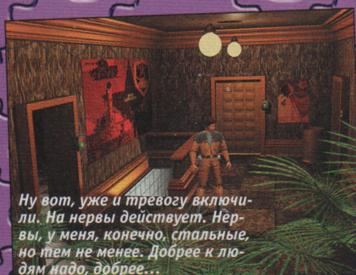
Вы получите возможность встретиться с интересными людьми. И не совсем людьми. И совсем не людьми. И убить их.

В отличие от охранников, техники — люди мирные. Если с ними поговорить по душам, многое могут рассказать. А если продемонстрировать оружие, красноречию их нет предела.

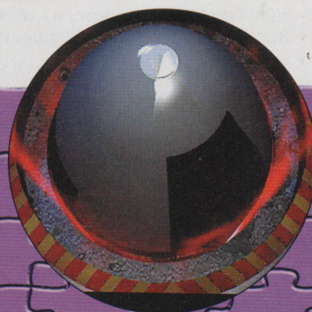
считать, что тайные агенты могут обшарить все на свете.

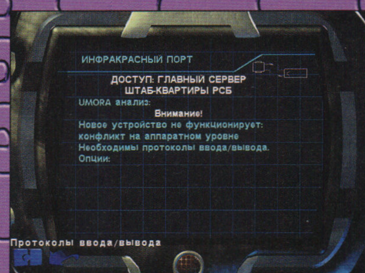
По поводу точной жанровой принадлежности. В классических квестах, как правило, все действия запускаются игроком и ограничений на время нет. В то же время для квестов нехарактерны многочисленные аркадные элементы, хотя они и встречаются. В данном же случае в процессе игры как бы наращивается темп. В первых двух эпизодах ограничение на время прохождения отсутствует. Гуляй себе, изучай окрестности, тренируйся незаметно снимать охрану и так далее. Но уже в третьем эпизоде Джон сталкивается с заминированным бронепоездом, и таймер тикает. На раздумья дается час времени, впрочем, таймер бомбы можно сбросить, вернувшись к нему. В следующем эпизоде ограничений нет, только в самом конце надо убраться из заминированного здания за 10 минут. Но когда на достаточно сложный вход из базы дается 30 минут, а на отмену запуска ядерной ракеты всего минута, тут уже не до извилин головного мозга, успеть бы спинным мозгом все действия отработать.

В результате государственного переворота правительство России было низложено, а власть захватил Дмитрий Нагатин, создавший Республику Сибирь.



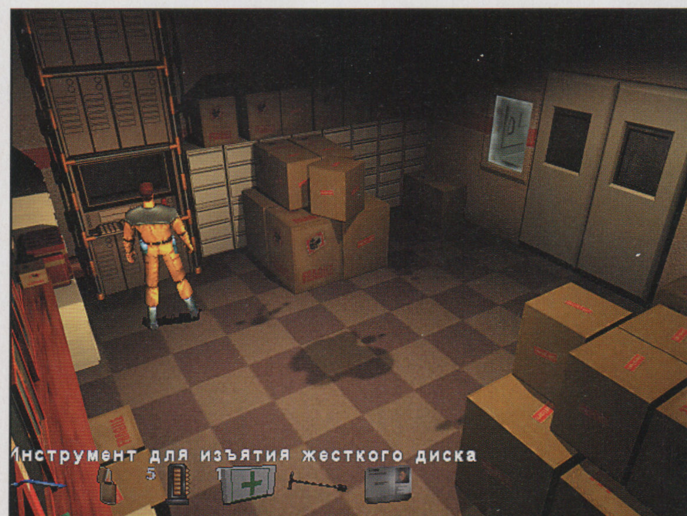
Ну вот, уже и тревогу включили. На нервы действует. Нервы, у меня, конечно, стальные, но тем не менее. Добрее к людям надо, добрее...





Сюжет в основном полностью линейный. Вариации иногда допускаются только на тему того, как обезвредить очередного охранника,— подкрасться сзади и тюкнуть по голове или застрелить в честной дуэли. В остальном сюжетная линия колебаний не допускает. С другой стороны, сюжет тщательно продуман, не содержит логических ошибок и приближен к реальности ровно настолько, насколько это надо для сохранения интереса к игре. К примеру, в некоторый момент Корду до зарезу понадобился дежурный офицер. После того, как он был найден (кстати, в достаточно нетрадиционном месте), встала задача тайно залезть в его шкафчик. Но тут возникло два вопроса: какой именно его шкафчик из многих и где код от этого шкафчика. Это два разных вопроса, и ответы на них находятся в разных местах. Но! Все это вполне укладывается в рамки традиционной логики. Сам я «помощь клуба знатоков» брал только один раз, и то потому, что в рамках *моей* логики по компьютерам обычно не стучат кулаком в случае неисправности. В некоторых миссиях у Корда появляются партнеры. Их помощь весьма существенна. Помимо того, что они могут помочь перестрелять взвод охраны, в беседах с ними вполне можно почерпнуть необходимые идеи для дальнейших действий. Насколько я заметил, в игре нет «неправильных» решений. Если что-то сделать удалось, значит, так оно и должно быть. Единственное неправильное действие — позволить себя убить охраннику или роботу. В этом случае расстроенный голос произносит: «Все должно было бы быть иначе!», и с этим трудно не согласиться.

Много чего есть в кармане у спецагента. Найдется, и чем компьютер раскурочить.



Реализация игрового мира также заслуживает похвальной оценки. Все объекты, с которыми приходится иметь дело, трехмерные. Исключение составляют статические «задники». Освещение вполне динамическое, анимация персонажей на мой вкус просто прекрасная. По крайней мере, в разрешении 640×480, в котором идет игра, лучшего желать нечего. Разрешение, конечно, могли бы и побольше поддержать, но уж что есть, то есть.

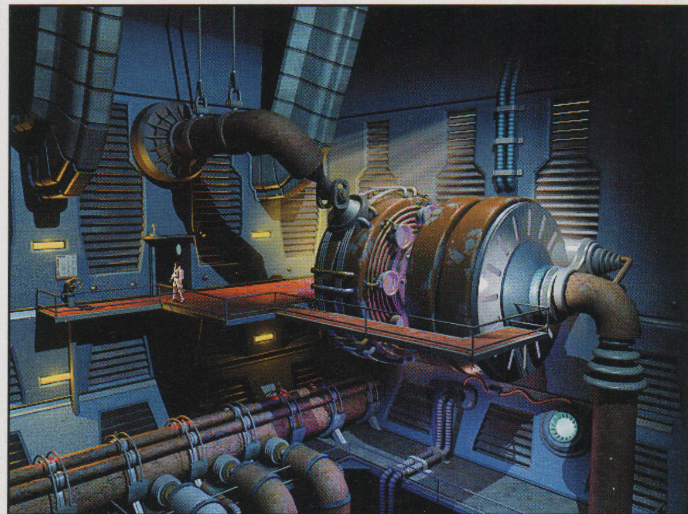
Физика мира имеет место быть в полный рост. Если Корд идет, то на звук его шагов охрана по крайней мере оборачивается. А если он оказался не в том месте и не в то время, то и стрелять начнет. Вообще, угол зрения у сибирских стражей примерно ±60°, так что со спины к ним можно подкрадываться спокойно. Подкрадывается Джон на корточках и совершенно бесшумно, как и положено агенту. Но если охранник в этот момент вздумает обернуться, стрельбы не миновать. А звук стрельбы неми-

нуемо привлечет близко расположенных охранников и роботов. Корд может также бегать, лазить по лестницам, причем владеет техникой скоростного спуска по вертикальным трапам, держась только за перила. В нужных местах он способен прыгать и лазить по канату. Разумеется, он умеет стрелять. Кстати, на задание ему выдали всего одну обойму, но их можно подобрать с убитых, равно как и аптечки. Максимальное количество аптечек и патронов у Корда, как ни странно, ограничено. С другой стороны, всегда хотел посмотреть на игрока в FPS, который тащит с собой вагонетку с патронами и амуницией, так что и в этом ограничении просматривается все тот же реализм. Реализм и в том, что в тех местах, где тикает таймер очередной бомбы, время не прерывается при разговорах Корда и обращениях к УМОРЕ, так что думать приходится интенсивно.

Единственное неправильное действие — позволить себя убить охраннику или роботу.

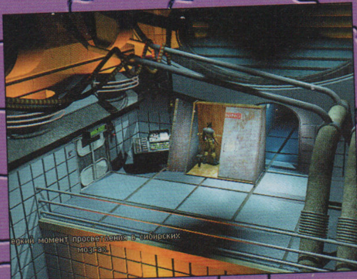
Локализация игры, выполненная «Букой», сделана вполне качественно. Один раз, правда, попалась непереведенная фраза, но ничего существенного в ней не было. Один список лиц, участвовавших в локализации, занял чуть ли не страницу, набранную мелким шрифтом.

Пару слов о том, чего вы здесь не найдете. Это не стрелялка «умри все живое». Нет, в конце концов оно, то есть «все живое», умрет, но бегать и расстреливать каждого встречного просто не получится. В открытом бою Корд не выдерживает уже против трех одновременно стреляющих охранников. Это не классический квест без ограничения времени. Есть места, где время имеет значение. Этим Джон Корд отличается от Джеймса Бонда. За 007 уже подумал сценарист фильма, а за Корда предстоит подумать и вам тоже. Это не парад приколов и потусторонних загадок, как «ПиВИЧ» и «Атлантида 2». Здесь в принципе нет ни одного ролевого элемента. И здесь нет ни малейшей возможности сыграть за «Империю Зла». Но для тех, кому нравятся логичные приключенческие игры, «Не зная страха» — лучшая из игр, которые я видел за последние полгода.



А вот и главный реактор. Осталось устроить местный Чернобыль, и дело в шляпе.

Джон отличный стрелок. Попадает мухе в левый глаз и подводной лодке прямо в рубку.

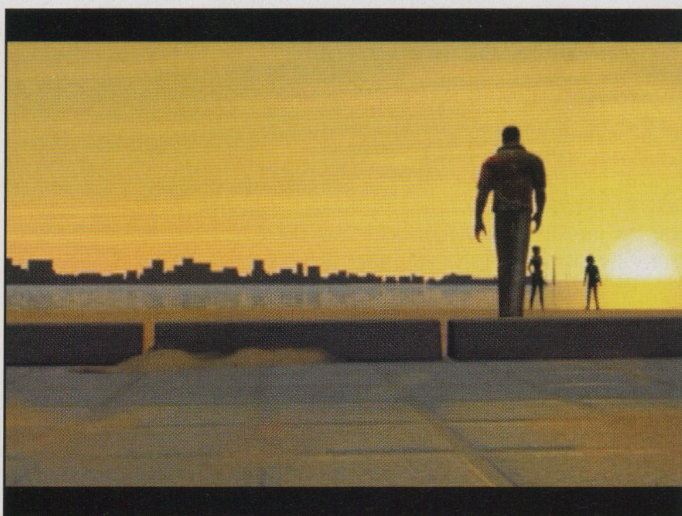


Крайняя неторопливость процесса загрузки уровня компенсируется только мгновенным сохранением-восстановлением игры.

загрузка...

Корд великолепно владеет приемом выведения человека из строя с одного удара сзади. Для этого только надо подкрасться сзади...

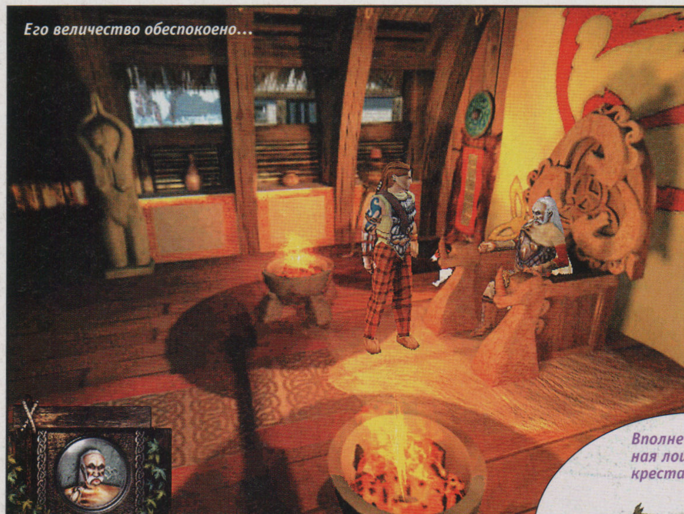
В качестве награды за полное прохождение игры открывается доступ ко всем видеовставкам (некоторые вы могли и пропустить), к биографиям героев и слайд-шоу. Вместе с неплохим заключительным роликом это дает надежду на то, что Джон Корд еще вернется к нам... MG

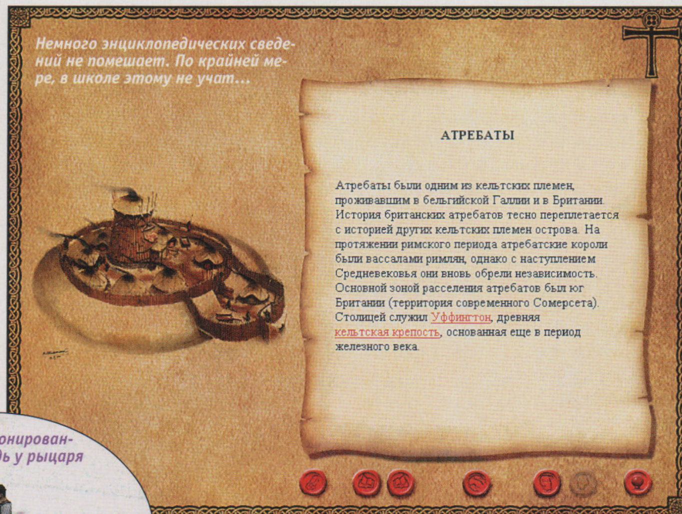


Таким Джон покинул нас. Хочется верить, что он еще вернется...

ИТОГО

Качественная приключенческая игра (проще говоря, квест) которая особенно полюбится поклонникам фильмов о Джеймсе Бонде. Шпионские интриги, да еще на нашей, можно сказать, родной земле — в Республике Сибирь, создают своеобразную атмосферу, которая способна увлечь игрока на долгие часы.


Его величество обеспокоено...



Немного энциклопедических сведений не помешает. По крайней мере, в школе этому не учат...

Вполне бронированная лошадь у рыцаря креста.

Сергей Банников aka Orioner

ЛЕГЕНДЫ О РЫЦАРСТВЕ

Аты-баты — атребаты

Красавец-мужчина, почти полковник.

Давным-давно, когда старые боги покидали землю, а свет истинной веры еще не озарил все ее уголки, было время великих битв, побед и поражений, время кристальной чести и черного предательства. Жили в ту пору воины, равным которым не сыскать в наше время. Но особенно прославился в то время **герой** по имени Конан... тьфу, Брэдвен. Был он военачальником и младшим сыном короля атребатов Кадфанане, и суждены ему были подвиги многие, и имя его овеяно легендами и преданиями... Правда, этот могучий дядька являлся одновременно христианином и кельтом-язычником, такая вот с ним случилась беда.

Паспорт

Легенды о рыцарстве

Жанр: quest
Разработчик: Wanadoo (France Telecom Group)
Издатель: «1C»/Nival Interactive
URL www.nival.ru

Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: Pentium II 300 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 4 Мбайт

Дело в том, что в рамках одного мира нам рассказывают две легенды про одного и того же рыцаря. В первой легенде речь идет о кельтском рыцаре Красного дракона Брэдвене, который боролся против порабощения его народа саксами. Во второй же — о защитнике креста, благочестивом паладине, христианском рыцаре. Как ни странно, это все тот же Брэдвейн. Разработчикам удалось подчеркнуть невозможность однозначного толкования того или иного исторического персонажа или события. Для тех, кто захочет вникнуть в разницу между конфессиями, игра представляет еще и познавательный интерес. Если же не вдаваться в такие глубокие подробности, то мы имеем возможность пройти по одному и тому же игровому миру двумя совершенно разными путями.

Игра начинается в 1428 году с того, что некий безымянный рыцарь (сын Ангеррана де Куси, кто бы это ни был) за кадром рассказывает про свое детство, прошедшее у дяди, герцога Шампанского. Рыцарь, бывший тогда пажом, учился у своего наставника, мэтра Фулька. Последний и поведал ему две истории о рыцаре Брэдвене, которые и стали, собственно, основой сюжета игры.

Игра является чистейшей воды приключением с видом от третьего лица. К большому счастью для любителей такого рода игр, в нее не стали доливать элементов action. Если и случается у героя схватка с противником, то протекает она по запрограммированному плану, то есть сама собой. От игрока тре-

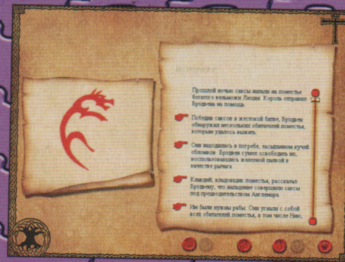
буется только произвести выбор — драться или же нет, остальное ему покажут и расскажут. Перед схваткой неплохим подспорьем будет оружие, которое не всегда оказывается под рукой. Сюжет игры полностью линеен и не имеет боковых ответвлений (по крайней мере, обнаружить их не удалось). Любой вариант прохождения состоит из пяти историй, каждая из которых включают в себя посещения одной или нескольких локаций, внутри которой существуют ряд сцен. В общем, просторов у нас хватает...

Из всех возможных действий, кроме перемещения, герой может совершить единственное — действие. То есть все варианты поведения назначены на единственную клавишу — пробел. Двери при действии на них обычно открываются (если они не заперты). Не все двери отпираются, но те, которые хотя бы потенциально способны это сделать, легко различимы визуально. Правда, с их зоной действия разработчики немного перемудрили. Иногда они распахиваются при нажатии ближе к петлям (из законов механики вроде бы следует прямо противоположное). Ну да это не так важно, хотя иногда пословица «как баран на новые ворота» как нельзя лучше характеризует поведение благородного рыцаря перед очередным препятствием такого рода.

Если перед героем находится предмет, то он его подберет, в крайнем случае объяснит, почему это не представляется возможным. Факт взятия предмета отмечается в левом верхнем углу экрана, после чего предмет попадает в закрома родины. Традиционным для квестов образом размер этих самых закромов никак не влияет на внешний вид и тактико-технические данные героя. Правда, далеко не все имеющиеся предметы хоть как-то отзываются на попытку что-то с ними сделать. Если Брэдвен не знает, как поступать, он вполне натурально пожимает плечами. Особенно забавно это выглядит, когда он стоит у колыбели своего собственного сына,— дескать, я и понятия не имею, что тут в кроватке такое шевелится, и вообще меня в это время дома не было...

С персонажами окружающего мира можно поговорить, если это вдруг окажется враг — попробовать порубить в капусту. Если поговорить не удается, значит, это и не надо. К сожалению, далеко не все разработчики ставят своей задачей наполнение игровой среды NPC, с которыми можно было бы просто перекинуться словечком-другим. Правда, в «Легендах» это не так бросается в глаза: кое-какие люди в качестве фоновых персонажей имеются, они даже пытаются совершать какие-то осмысленные действия. К примеру, стоит себе мужик во дворе дома и дрова рубит, или детишки друг с другом играют. Но хоть и за это спасибо (хочется заметить, что практически пустые улицы в тех же «Помпеях» навевали мысль, что извержение вулкана уже случилось).

Брэдвен превзошел даже легендарного принца Персии: тот в штанах прятал меч, а наш герой — еще и щит!



С персонажами окружающего мира можно поговорить, если это вдруг окажется враг — попробовать порубить в капусту. Если поговорить не удается, значит, это и не надо.

Разговоры обычно приводят к тому, что герой узнает что-то новое. Это отражается в его списке тем для разговора. В отличие от большинства подобных игр, где список ответов-реплик уникален для каждого NPC, здесь он унифицирован и представлен пиктограммами. По мере исчерпания тем для беседы пиктограммы бледнеют. Как только герой услышал что-то кардинально новое, об этом сообщается в том же верхнем левом углу экрана (примерно таким же способом, как и про взятие предмета).

Перемещение персонажа осуществляется клавиатурой, при этом положение камеры в каждой сцене фиксировано, и управление ею не предусмотрено (оно и к лучшему). Перемещение возможно двумя способами. Внутри некоторого ограниченного пространства (например, замок или поместье) Брэдвен ходит пешком. Выйдя за ворота, он оказывается на лошади и путешествует уже как настоящий рыцарь — верхом. На лошади он и между близко расположенными сценами, и между локациями. Но перемещения героя

Интересно, что оруженосца Брэдвен тоже прячет в карман — он везде появляется, но никогда рядом не идет.

М-да... в таких развалинах разыскать кого-либо трудновато.

Брэдвен-паладин над колыбелью сына: ничего не понимаю!

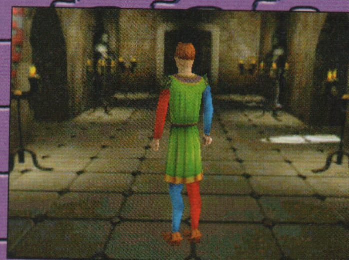
Кельт и пикт — кто кого перещеголяет раскраской?

Не поддавайся темной стороне силы, Люк!

Духи леса, примите жертву и уберите этот булыжник, в конце концов!

по сценам наложены весьма интересные ограничения. Так, в двух разных ипостасях Брэдвен попадает в разные места, при этом путь в неположенное место может быть просто перегорожен какой-либо корягой или бревном (опять-таки традиционное решение). Иногда дорога как будто бы убегает вдаль, но не время сейчас по ней идти, и скакун под рыцарем забавно «буксует» на одном месте. При передвижении пешком также нет полной свободы:

Графика традиционна для продукции Cryo. Статичные нарисованные задники, показываемые под различными углами, и редкие трехмерные объекты, которые сразу же бросаются в глаза.



иногда герой упирается в невидимую стенку, и хоть ты тресни. С одной стороны, понятно, что по сценарию ему там делать нечего, с другой стороны, можно было бы как-то по-другому это сделать.

При нажатии на Shift герой переходит на бег; если он в этот момент сидит верхом, то пускает коня галопом. При использовании правой клавиши мышки в нижней части экрана возникает панель управления, в которой перечислены имеющиеся предметы, темы для разговоров и список доступных локаций. Имеется также возможность посмотреть энциклопедию и почитать дневник собственного путешествия. Интересно, что дневник построен по принципу предначертания. То есть все записи в нем имеют фиксированный порядок, но в начале игры все, кроме первой, заменены на многоточия. По мере прохождения эпизодов игры (всего их пять для каждого варианта пути) многоточия заменяются на краткую хронику приключения. При этом если вдруг порядок прохождения слегка нарушен (кардинально поменять его все рано невозможно), то в середине более-менее связного повествования могут остаться неоткрытые многоточия, что выглядит забавно.

Вот чем кончается совмещение трехмерных моделей и статических задников.

ИТОГО

Итого мы имеем классический линейный квест от третьего лица на малоизвестную историческую тему. Некоторое разнообразие вносит наличие двух кардинально различных прохождений по одному и тому же миру. Рекомендуется всем поклонникам жанра, а также учащимся средней школы в качестве пособия по истории британского средневековья.

Графика традиционна для продукции Cryo. Статичные нарисованные задники, показываемые под различными углами, и редкие трехмерные объекты, которые сразу же бросаются в глаза. Не очень понятно почему, но взгляд сразу же различает дверь на фоне стены дома, если суждено этой двери когда-либо отвориться. При наложении трехмерного героя на фоновые картинки периодически случаются казусы: или ноги как-то странно в снегу запутаются, или герой как будто бы плывет над поверхностью почвы. Зато сама трехмерная модель персонажей выше всяких похвал. Если хорошо нарисованных людей в квестах можно встретить достаточно часто, то такую грациозно скачущую лошадь я, пожалуй, вижу в первый раз. Лошадь имеет два аллюра — бег и галоп, и в обоих режимах она выглядит весьма и весьма естественно. Более того, пока животное стоит, оно не остается неподвижным аки статуя, а периодически поводит головой и издает ржание, побуждая своего хозяина сделать хоть что-нибудь. Кстати, Брэдвен-кельт и Брэдвен-паладин выглядят совершенно по-разному (это в общем-то естественно). Но и лошади их имеют разную сбрую, при этом на паладинском скакуне спереди надето что-то вроде кольчуги. Возможно, это отражает историческую правду — в Cryo всегда с вниманием относились к историческим деталям.

К звукам нет никаких претензий; возникающие в процессе, они вполне понятны. Снег под ногами хрустит, мечи звенят, копыта стучат — все как положено. Правда, обещанная на обложке кельтская музыка как-то не проявила себя. С другой стороны, возможно я просто ничего не понимаю в настоящей кельтской музыке.

В общем, для любителей нетороплывых приключений появился еще один качественно локализованный продукт. Будет чем скоротать время длинными зимними вечерами, тем более что и действие в игре начинается суровой британской зимой. На самом деле автор является давним поклонником как самого жанра квестов, так и продукции фирмы с криокапсулой на заставке. Так что с его (автора) точки зрения, мы имеем неизменно превосходный результат, как говорит один дядюшка-афроамериканец. MG

Для любителей нетороплывых приключений появился еще один качественно локализованный продукт.

Без отгадки не загадка.

Сергей Банников aka Orioner

АГЕНТ. ОСОБОЕ ЗАДАНИЕ

Памяти Гагарина

Заштатное курортное местечко под странным названием Неровноморск. Загадочная гибель (или, может быть, убийство?) почетного гражданина Гагарина. Только не Юрия, а П. Б. Гагарина — местного автори... авторитетного человека. Единственный надежный связной среди коррумпированных сотрудников местных властей — Семен Зрянескажев. Странное задание — выяснить причины всплеска волны криминала после **смерти Гагарина**. И наш главный герой — суперагент Константин Громов. В его багаже никаких спецсредств. В кармане нет никаких наличных денег. Только чистый интеллект, удобный длинный пиджак и обтягивающие брюки...

Вообще-то, получив указание написать обзор о только что вышедшем продукте под незамысловатым названием «Агент. Особое задание», я слегка испугался. Жанр анимационных квестов, к которому принадлежит и обозреваемый продукт, достаточно специфичен. Тут достаточно сложно порадовать игрока многочисленными видами и красотами окружающего мира, поэтому основной упор обычно делается на загадки. А поскольку такое впечатление, что основной критерий при создании любого квеста — максимизация времени прохождения (чтобы игроку мало не показалось), то загадки обычно бывают такие, что мало не покажется. На моей памяти гранитной плитой еще лежал «Штырлиц» с его абсолютным отсутствием человеческой логики. Поэтому к заданию я отнесся с известной степенью настороженности.

Обложка диска явила миру простое и мужественное лицо главного героя — некоего Константина Громова, агента. Видимо, во избежание наездов со стороны властных структур тактично не указывается, чей именно это агент. Ну и, леший с ним, пусть будет агент. Лишь бы дело свое знал.

Процедура инсталляции порадовала двумя моментами. Во-первых, можно выбрать вариант установки — от минимальной (40 Мбайт) до полной (220 Мбайт). Во-вторых, главное меню автозапуска выполнено в виде замечательного окна — оно автоматически центрируется и не перемещается по экрану. Видимо, это говорит

Паспорт

Агент. Особое задание

Жанр:	квест
Разработчик:	компания «Сатурн Плюс»
Издатель:	«Бука»
URL	www.buka.ru

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	Pentium 133 МГц
RAM:	32 Мбайт
Video:	1 Мбайт
CD-ROM:	4×

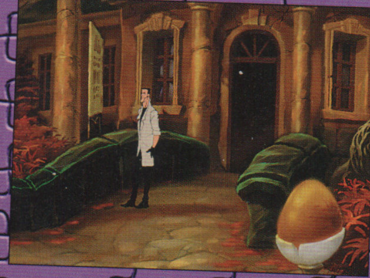
о непоколебимости агента в достижении своих целей.

Итак, на этот раз мы — Константин Громов. Вообще говоря, конечно, сюжет сюжетом, но неужели нельзя реализовать ввод имени главного героя? Программистам пустячок, а игрокам, глядишь, и приятно будет. Ну да ладно, пусть будет Громов. Действие начинается с того, что означенный Громов прибывает в Неровноморск (неспокойно, видимо, синее море). С порога его подстерегают странные сюрпризы. Поймав машину до гостиницы, он неожиданно обнаруживает себя в компании трех громил. Дальнейшие события не могут вызвать иных чувств, кроме законной гордости, за наши спецслужбы. Не имея пистолета, без отвертки, безо всего наш герой локтем вышибает дверцу машины, разделывается с бандитами и оказывается в первой игровой локации. Настало время познакомиться с Громовым поподробнее.

Неровноморск не очень велик — не нашлось даже приличного отеля.

о настоящих суперагентах? Может быть, они все такие носят. Правда, в голову сразу пришло: «Робин Гуд — мужчина в колготках».

Городишко Неровноморск не очень велик. В нем существует всего семь отдельных локаций, при этом все перемещения осуществляются исключительно на одиннадцатом номере (то есть пешком). Локации отображены на карте, на которую я наткнулся в поисках функциональности у клавиатуры. Надеясь получить помощь, я нажал F1 и был вознагражден — правда, не совсем тем, что искал, — на экране появилась карта Неровноморска с возможностью быстрого перемещения между локациями. К ним относятся мост (под которым у разбитого корыта... то есть машины герой начинает свою миссию), особняк (с красноречивыми меловыми силуэтами на асфальте), манекен-центр (на самом деле — так себе магазинчик), парк аттракционов (пещера ужасов и достаточно унылый пляж — межсезонье), балерин-центр (театр и ресторан — все, как обычно), музей почетного гражданина города Гагарина П.Б.



Жгучий брюнет с пристальным взглядом одет в длинный светлый пиджак, который нисколько не запачкался в только что случившейся небольшой аварии. Он носит обтягивающие брюки, которые не вполне соответствуют его амплуа, но что мы на самом деле знаем

Ночная жизнь здесь явно не бурлит.

При нем есть чемодан, который открывается правой клавишей мыши (управление в игре осуществляется именно ею). Чемодан объемист, но пока абсолютно пуст. Кроме того, герой явно обладает отличным зрением: при взгляде на предмет, достойный осмотра, курсор превращается в лупу. И мнение он имеет практически о каждом предмете, на который упадет его пронизательный взор. Кроме того, он, естественно, умеет производить какие-то действия с доступными ему предметами. Тут сразу же обнаружилась определенная направленность — при наведении на место, которое допускает какие-либо действия (например, взять предмет), курсор превращается в элегантные наручники. Видимо, самым последним действием будет надевание наручников на всех врагов, каковых удастся обнаружить в процессе выполнения миссии. При разговоре же с людьми курсор становится диктофоном — все, сказанное вами, может использоваться против вас в суде. Разговор с обитателями города не допускает альтернатив.

(очень занимательное местечко) и мемориальный центр (как говорится, все там будем, одни раньше, ну в мы с вами, хочется надеяться, позже). В общем, не очень много места, где можно было бы разгуляться. Самое интересное, что такая традиционная для квестов локация, как гостиница, начисто отсутствует, поэтому наш герой вынужден пользоваться гостеприимством местной скульпторши с простым именем Лора, которую он, правда, спас от местных отморозков. Но Константин Громов никогда Джеймсом Бондом не был, поэтому ночь он провел не в постели с означенной скульпторшей, а по-джентльменски — в не очень удобном для сна кресле. Более того, наутро вместо завтрака он чинил ей сантехнику — двадцать лет без капремонта, любая муфта может проходиться.

Во время этих нехитрых бытовых операций выяснилась еще небольшая особенность чемодана господина агента. В нем предметы можно не только хранить, но и объединять в некие наборы, при этом требуемые комбинации получают-

ся весьма экзотичными. Так, для того чтобы открыть дверь в обиталище вышеупомянутой дамы (назвать ее прекрасной язык не поворачивается), нож комбинируется с монтировкой в странный предмет (чемодан хранит предметы, но названия их не показывает, так что имя его неизвестно), и перед напором этого прибора входная дверь устоять не в состоянии. Хотя, если вспомнить, как Громов расправился с автомобилем одной левой, то он мог пробить эту дверь одной левой. Видимо, не хотел портить обстановку окончательно.

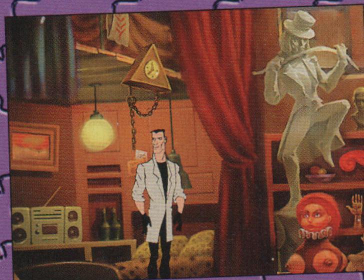
Дальнейшие телодвижения суперагента тоже вполне логичны. Необходимо найти связного или хотя бы какие-то его следы. Впрочем, пересказывать сюжет целиком я

При наведении на место, которое допускает какие-либо действия (например, взять предмет), курсор превращается в элегантные наручники.

Игра идет в разрешении 800×600 (16 или 32 бита), что вполне достойно для любого современного продукта. Персонажи представляют собой спрайты, задники статичны и, как правило, занимают размер больший, чем экран. Согласно информации на коробке всего сцен должно быть около 60, но считать их было не очень интересно. Могу сказать, что их вполне достаточно для того, чтобы побегать по ним,— не все ответы на вопросы лежат близко. Звуковое сопровождение традиционно — фоновая музыка, озвучка действий и шаров, наконец, разговор персонажей. Относительная громкость этих трех компонентов настраивается (меню настройки доступно после нажатия клавиши Esc). По F1 вызывается карта ме-

Ночь в кресле не испортила нашему герою настроения.

да, к этим дифирамбам все-таки хочется прибавить пару ложек темного пахучего вещества (дегтя, а вы о чем подумали?). Дело в том,



здесь не собираюсь — это же не mission possible. Скажу лишь то, что и дальнейшие события подтвердили первоначальное мнение: Константин Громов — настоящий благородный рыцарь плаща (пиджака?) и кинжала. И сантехнику он латать умеет, и птичек искать, и с подрастающим поколением находит общий язык. Все попадающиеся на пути проблемы вполне можно решить, используя собственное серое вещество. Единственное, за что (по моему собственному мнению, разумеется) разработчики заработали штрафной балл — это за противогаз (его надо было одеть на себя, чтобы устранить работника морга). Я, конечно, не знаком с подробностями бытия секретных агентов, но мне кажется, что этот эпизод несколько выбивается из общей колеи.

Сюжет полностью линеен, неправильных действий совершить невозможно, убить персонажа никто не может — он же суперагент, в конце концов. Так что если у Вас что-то не получается — истина где-то рядом, и ее вполне реально отыскать в течение получаса.

стности, которую можно использовать для быстрых переходов из локации в локацию. Несколько неожиданным оказалось наличие аварийного выхода из игры по

Константин Громов —настоящий благородный рыцарь плаща (пиджака?) и кинжала. И сантехнику он латать умеет, и птичек искать, и с подрастающим поколением находит общий язык.

клавише F12. При нажатии на эту красную кнопку происходит полное и безоговорочное завершение программы без всяких подтверждений, так что будьте осторожны. Количество слотов для сохранения ограничено шестью, но больше в общем-то и не надо (на самом деле и одного хватит — сюжет-то линейный). Интерфейс, как я уже сказал, мышиный, удобный. Заниматься пиксельхантингом тут явно не приходится — все активные зоны достаточно велики, и утомительное прицеливание не требуется. Прав-

ИТОГО

Классический образец жанра линейных анимационных квестов. В отличие от большинства его сородичей, вполне логичный и понятный. Сделан с юмором и без ненужных завихрений. Ведь могут же делать, когда захотят!

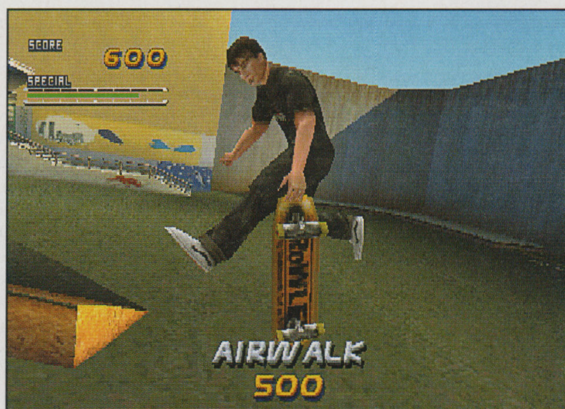
что периодически, после того как NPC сообщает какие-либо важные сведения, он замолкает. И, несмотря на то, что курсор при наведении на него становится магнитофоном, персонаж молчит как партизан. Я думаю, что озвучить еще пару ничего не значащих реплик было бы не так сложно. А так все время возникает ощущение, что мышка сломалась.

Но самое главное — адекватность загадок. Компания «Сатурн Плюс» вовсе не задавалась целью создать самый заумный квест всех времен и народов. Видимо, цель была несколько иная. Кстати, название фирмы — «Сатурн Плюс» — навевает смутные ассоциации со всякими отрядами типа «Альфы». Может быть, как это водится, «сюжет произведения основан на реальных фактах, а фамилии и места действия изменены»?

В общем, комбинация чисто российской специфики и технологий на базе процессоров Intel Pentium оказалась на редкость удачной. Надеемся, что и обещанное в финальных титрах продолжение последует... MG

Подобные трюки выполняются нажатием всего лишь двух–трех клавиш. И на каждого прорайдера приходится по 36 трюков. Плюс 6 уникальных. Есть о чем задуматься...

За каждый выполненный трюк полагаются очки. Разные трюки стоят по разному. И далеко не всегда имеет смысл выполнять наиболее сложные «фокусы». Порой задание подразумевает выполнение ряда простых трюков, но в строго определенной последовательности.



Gomolog

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Доски красные над городом кружатся

В прошлых номерах журнала мы уже рассказывали вам о таком **симуляторе скейтборда**, как MTV Sports Skateboarding. В том же ревью говорилось, что он является лучшим до тех пор... пока не появится на свет Tony Hawk's Pro Skater 2. И вот «Ховкс» вышел. Давайте посмотрим, оправдались ли возложенные на игру ожидания. Действительно ли Тони Ховкс (как основной куратор проекта) смог портировать с приставки игру, сохранив при этом все положительные стороны проекта и не списав симулятор в утиль, в который попадает подавляющее большинство приставочных портов.

Паспорт

Tony Hawk's Pro Skater 2
Жанр: симулятор скейтборда
Разработчик: Neversoft
Издатель: Activision
www.actionforms.com

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: Pentium II 400 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 3D-акселератор

Демоверсия показывала играющему чудеса физики. Мы наконец-то поняли, какой на самом деле должна быть физическая модель в хорошем аркадном симуляторе «доски». После динамики Tony Hawk's Pro Skater 2 все потуги MTV Sports Skateboarding выглядеть реалистично смешны. Мы умеем прыгать в два человеческих роста? Очень хорошо, но «Ховкс» забросит вас на высоту маленького небоскреба, и вы будете считать, что так и должно быть. Что вы говорите? В жизни такое невозможно? Но все эти трюки имели место в действительности. В конце концов это motion capture... Не спорим, верится с трудом, но так оно и есть на самом деле. Если ваш скейтер прыгает с крыши на крышу, значит, где-то в Америке, какой-то прорайдер уже проделал этот трюк...

Если демоверсия могла похвастаться десятком разнообразных трюков, которые на-гора выдавали всего два прорайдера, то полнометражная версия игры предлагает играющему... Собственно, здесь должно идти перечисление всего того, что предлагает нам релиз. Но увы, объем журнала не безграничен, а полный список «составляющих» Tony Hawk's Pro Skater 2 способен занять не один десяток страниц забористого двенадцатого кегля. Поэтому просто пробежимся по понятиям. Во-первых, всего стало существенно больше. Прорайдеров в игре — значительно больше десятка, причем разработчики предоставили нам возможность

кастомизовать своего собственного скейтера. Не надейтесь, что творение ваших рук будет выглядеть столь же разухабисто, что и родные модели, но при желании — помимо навешивания на модель всяческих примечательных фенечек/рюшечек — можно добиться чуть ли не портретного сходства с самим собой... а это многого стоит. Единственная трасса демоверсии, казавшаяся столь просторной, на деле оказалась лишь маленьким закоулком настоящего простора. Кататься по школьному двору, где среди построек запросто можно потеряться и не найти дорогу к заветному «чекпоинту», сплошное удовольствие. Правда — не для слабонервных. Оказывается, рядовая американская школьная грядка предоставляет прорайдеру небывалые возможности показать себя. Хочешь — прыгай в рампе из детских горок, хочешь — скользи по перилам, заплетающимся в фантасмагоричный клубок...

во — «симулятор». «Аркадный» — это уже вторично.

Показанный в демоверсии Tony Hawk's Pro Skater 2 десяток трюков заставлял завывать от восторга. Подумать только, десять «выкрутасов» на пяти клавишах. Полная версия игры предлагает освоить 36 основных комбинаций и 6 дополнительных, которые распределены между прорайдерами так, чтобы у каждого был свой уникальный трюк. Освоить все возможно, хотя и сложно. Проще выучить с десяток основных, настроить их под себя (благо управление вполне кастомизуемо) и наслаждаться жизнью практически на любой площадке — денежная компенсация за удовольствие гарантирована.

Кстати о денежной и прочих видах компенсации. С релизом пришла и полноценная «карьера». То есть марафонский забег по всем представленным в игре трассам. Поскольку понятий старт/финиш в игре нет, то для того, чтобы перейти на следующую площадку, необходимо выполнить ряд условий. Праздник аркадности! Собрать из букв, разбросанных по трассе, слово Skater, выполнить в определенной последовательности различные трюки, перебраться с крыши одного небоскреба на крышу другого... и прочее, прочее в том же духе.

Обратите внимание на вертолет на заднем плане. По его лопастям тоже можно скользить. А потом они завертятся, вертолет взлетит... И вы попадете на секретную часть уровня...

А что вы скажете, увидев площадки, на которых уютно разместились самолеты/вертолеты/поезда? Если у вертолетов при вашем приближении начинают вращаться лопасти, а вы скользите по ним, набирая заветные очки? Впрочем, это лишь частность. На самом же деле Tony Hawk's Pro Skater 2 предлагает играющему куда более фантастические возможности. Что-что? Как это, не идет из головы фраза про motion capture? Тогда вам определенно нужно продегустировать хит сезона — рампу, плавающую по пенящимся барашкам где-то посередь Атлантики. Вас, кстати, десантируют на вертолете. Амигос, если в жизни возможно такое, то на кой черт нам эти игры... Впрочем, за всем безумием содержания отчетливо просматривается строгий дизайнерский расчет. Ни на одной площадке ни грамма лишнего (речь не об алкоголе)... Уникальный микс сюрреализма и классики. Вертолет гармонично вписывается в интерьер рядовой рампы, а «Стелс» смотрится вполне к месту на обычном скейтовом стадионе. Ключевое слово — «симулятор»...

Можно сломать себе голову, колеся по одному и тому же подиуму в двадцатый/сотый раз, в тщетных попытках запрыгнуть на означенный в условиях приступок. Разработчики постарались, чтобы страдания были сладкими (площадки не приедаются и после часа пребывания на любой из них). Но если трюк не удается, значит деньги, заработанные на предыдущем заезде, стоило потратить совсем на иной апгрейд. Возможно, не стоило совершенствовать доску, а лучше было нарастить высоту прыжка (да, да, удивительно, что делают с игрой RPG-характеристики прорайдеров). Или дальность, или маневренность... да мало ли в игре того, что еще можно наращивать. И изменение любого сказывается на манере езды. Поэтому зарабатывать деньги на апгрейд жизненно необходимо.

Очарование. Очарование простоты освоения и глубины проработки. Игра действительно похожа на скейтбординг. Научиться стоять на доске проще простого, но вот освоить выполнение сложных трюков...

Помимо редактора персонажа (об этом мы уже говорили), в игру встроен редактор уровней. Поговаривают, что именно с помощью него создавались оригинальные площадки игры. Надеюсь, вы поняли, что это значит. Ничто не приносит такого удовлетворения, как творчество... А оно в Tony Hawk's Pro Skater 2 не только возможно, но и легко реализуемо. При желании можно сотворить совершенно безумные трассы. Главное — лишь проявить фантазию.

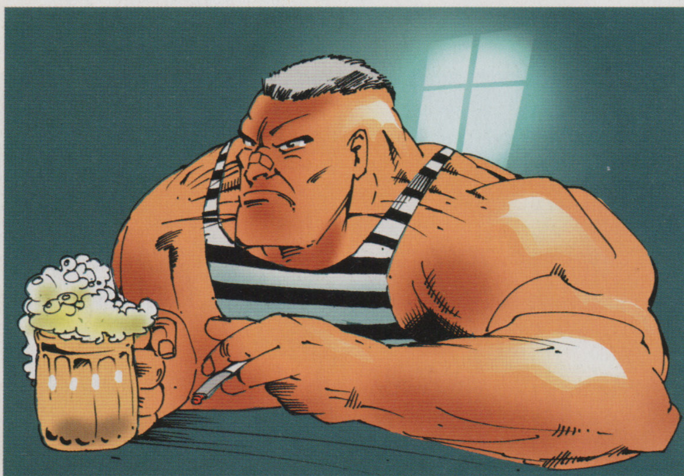
Очарование. Очарование простоты освоения и глубины проработки. Игра действительно похожа на скейтбординг. Научиться стоять на доске проще простого, но вот освоить выполнение сложных трюков... Ну а обилие «секретов», которыми полны абсолютно все трассы Tony Hawk's Pro Skater 2, заставит вас проходить игру снова и снова... Что из того, что графика несколько простовата. В безумии фрирайда вы вряд ли заметите этот недостаток... MG

ИТОГО

Игра хороша, и с этим вряд ли кто-то осмелится спорить. Все, кто хоть раз попробовал Tony Hawk's Pro Skater 2 в деле, уже не могут от него оторваться. Вне зависимости от того, нравится ли им скейтборд. Пускай даже они его ненавидят.

Байки старого морпеха

Сергей Orioner Банников



Никто не нальет кружечку пивка отставному бойцу невидимого фронта? Благодарю вас, рядовой. Да, я действительно лейтенант запаса. Нет, к лейтенанту Шмидту никакого отношения не имею, более того, не имею чести знать его. Правда, я не всегда был лейтенантом, случалось носить и более солидные погоны. Нет, меня разжаловали не за пьянку. Меня вообще практически никто никогда не понижал в звании, разве что временно и по ошибке. Да, вы правы, рядовой, это действительно неплохое пиво. Не отказался бы еще от кружечки такого же. Благодарю вас. Вы, наверное, первый раз в этом баре? Нет, я не проницательный разведчик Штирлиц, просто все, кто бывает здесь чаще, уже не выносят моих рассказов. Да, мне действительно есть что порассказать о своей военной карьере, ведь она началась еще тогда, когда, скорее всего, вас еще на свете не было. Нет, я не хотел как-то задеть ваши чувства, просто первый раз мне пришлось принимать участие в боевых действиях еще во Вторую мировую войну. Нет, это не вторая война с Китаем, это было значительно раньше. Нет, мне не двести лет от роду, просто я был одним из первых, на ком опробовали машину времени. Нет, не тот автомобиль будущего, который придумал Док. И уж, конечно, не ту рухлядь, которую изобрел Уэллс. Впрочем, это уже неважно. Да, мне совершенно не трудно рассказать, как это все так случилось, вот только в горле что-то пересохло... Благодарю вас. Итак, если я вас не слишком утомил, могу поведать свою историю.

Еще будучи студентом училища, я записался добровольцем на военное отделение, надеясь получить погоны лейтенанта. Нет, не эти синие ромбики, тогда лейтенантские погоны выглядели совсем по-другому. Я надеялся провести годы военной учебы в спокойной обстановке — в конце концов, время было мирное, военных конфликтов не намечалось, и ничто не предвещало ничего плохого. Но в один прекрасный день меня вызвал полковник и предложил, по его словам, уникальный шанс. Оказывается, эксперименты по созданию машины времени (яйцеголовые ее хронотроном называют), шедшие в обстановке полной секретности уже несколько десятков лет, близки к завершению. И уже создан рабочий образец установки, способной перенести человека как в прошлое, так и в будущее.
Для того чтобы человек мог вернуться обратно, его тело обволакивается специальным темпоральным полем, которое защищает его и до некоторой степени обеспечивает неуязвимость. Тут я не выдержал и спросил, что значит «до некоторой степени». Оказалось, что если, к примеру, меня убьют в ином времени, то я очнусь в установке в точке отправления, а там, где меня убили, тело мое соответственно исчезнет — принцип невмешательства, бабочка Рэя Бредбери, эффект домино и все такое прочее. Я также могу сам фиксировать контрольные точки на маршруте, в которые меня отбрасывало бы при возникновении каких-либо опасных ситуаций.
На этом месте я не выдержал во второй раз и спросил, почему это при путешествиях во времени все время должны возникать опасные ситуации. Полковник усмехнулся и рассказал, что согласно последним данным исторических исследований некоторые моменты развития цивилизации нельзя полностью объяснить рациональным образом, если только не допустить, что кто-то из другого времени иногда вносит коррективы в историю.
В этот момент с меня взяли подписку о неразглашении, так что придется промолчать о том, что еще мне рассказали на эту тему.
Смысл же моего вызова был таков: как прошлая, так и будущая история нуждается в коррекции со стороны настоящего, чтобы обеспечить его целостность. Совсем небольшое воздействие — и пролегомены науки распрямляются, фолликулы раскрываются, агнцы отделяются от козлищ, зерна — соответственно от плевел и тому подобное...

Благодарю вас, рядовой. Еще одна кружка никак не может повредить мне... Ну так вот. Полковник предложил мне отправиться во времена Второй мировой войны и уничтожить некий замок. Ка-

жется, он назывался Волчий камень, впрочем, уже не могу точно этого вспомнить. Оказывается, в то время туда был заслан секретный агент. Достоверно известно, что его схватили, пытали и убили. Сведения о его смерти подтверждены документально. Но после этого, как ни странно, замок оказался полностью разрушенным, а все находившиеся в нем фашисты уничтожены. И мне предлагалось оказаться в этом замке и выполнить все то, что должен был сделать убитый агент. Машина времени тогда не могла переносить большие массы металла, и мне выдали только пистолет. Ну и пульт управления созданием темпоральных кластеров — так они называли возможность зафиксировать свое положение во времени. Меня сразу предупредили, чтобы я не удивлялся, ибо защитное поле, окружающее меня, немного искажает зрение и слух и блокирует остальные чувства. Немного — это очень мягко сказано. Все казалось как будто бы нарисованным. Кроме того, передвигался я какими-то странными рывками, и голова почему-то поворачивалась только на 90 градусов. Все солдаты были как бы на одно лицо. Но стреляли они самыми настоящими патронами, и их сторожевые псы обладали вполне натуральными клыками. Уж и не спрашивайте про то, как мне удалось пройти этот замок, начиная с самых глубоких подземелий до верхних этажей. Голод приходилось утолять собачьим кормом — по иронии судьбы защитное поле не пропускало человеческую пищу, хотя я периодически набредал на столовые для рядового состава и бары для офицеров.

Вы спрашиваете, почему нельзя было возвращаться в свое время и питаться там? Дело в том, что для переброски меня в прошлое расходовалось просто чудовищное количество энергии. И мне было сказано, что, если я захочу возвращаться почаще, мне придется оплачивать ее за свой счет: дескать, Минобороны выделило денег на дорогу туда и обратно, а излишества военным не положены. Поэтому приходилось обходиться подручными средствами.

Не сразу, но мне удалось раздобыть автомат, который я позаимствовал у сержанта кригсмарине. Помню, однажды я в изнеможении прислонился к кирпичной стене, и она уехала в сторону! Представляете себе мое изумление — я открыл тайник с драгоценностями (среди них была даже неуловимая корона Российской империи), но более всех богатств мира меня порадовал ручной шестиствольный пулемет Гатлинга. Тут уж я стал методически обстукивать все стены и периодически находил скрытые помещения. Часть сокровищ удалось переправить в наше время, и я получил увольнительную на неделю — все-таки сражаться в полном одиночестве в течение месяца кряду несколько затруднительно.

Меня еще несколько раз забрасывали в фашистскую Германию с похожими миссиями, но вскорости в США была обнародована Стратегическая Оборонная Инициатива, а наша темпоральная контрразведка нащупала в недалеком будущем секретную базу на Марсе. Несколько агентов уже не вернулись оттуда, и отправиться туда предложили мне. Предложение было сформулировано так, что мне неудобно было отказываться. Пришлось бы все оставшееся до выпуска из училища время драить казармы зубной щеткой... Так что я согласился. Машина времени к этому моменту была усовершенствована, защитное поле уже позволяло перемещаться не рывками, кроме того, был изобретен бронежилет, способный перенести путешествие во времени. И я отправился на Марс, точнее — на один из его спутников. Нет, рядовой, я не помню, как он назывался, название было ужасное, а память у меня уже не ECC, как была раньше... На этом чертовом спутнике я провел месяца два безвылазно. По сравнению с ним фашисты были приятными собеседниками. Американская база была населена жуткими монстрами, каких и во сне не встретишь. Уроды с шипами по всему телу. Летающие шары, изрыгающие плазму. Какие-то киборги с имплантированными пулеметами и ракетницами. И представьте себе, рядовой, на всю эту кошмарную армию я был выброшен с одним пистолетом! Правда, вскорости была найдена бензопила «Дружба» (напряжение 220 В, гарантия 6 месяцев), и дело пошло веселее. Под конец на мне был целый арсенал. Да, еще одна особенность путешествий во времени — можешь унести сколько угодно предметов, но почему-то только оружие. Не зря машину придумали военные. Нет, рядовой, обратно почему-то оружие принести не удавалось. А жаль — там был такой BFG! Сейчас таких уже не делают...

Спасибо, рядовой, вы удивительно догадливы. Еще пара кружек, и огонь в горле поутихнет... После того, как я вернулся с Марса, некоторое время меня не беспокоили, и я уже было думал, что эксперименты закончились. Не тут-то было! Яйцеголовые умники в белых халатах (изверги какие-то, прямо вам скажу) каким-то непостижимым образом обнаружили, что давным-давно в одной галактике далеко-далеко отсюда... А, вы в детстве смотрели все шесть серий? И что скажете? Неплохая фантастика для своего времени? Рядовой, я вынужден вас огорчить. Это документальный фильм, просто Джордж находится под колпаком спецслужб и вынужден прикрываться тем, что это выдумка. Да, рядовой, я лично знаю Джорджа — это вас удивляет? А как вы думаете, почему он сперва снял окончание истории? Просто потому что вначале мощность и фокусировка хронотронов были недостаточными, чтобы заглянуть в прошлое настолько глубоко. За тридцать лет ученым удалось произвести технологический прорыв и наконец-то разглядеть начало всей этой эпопеи. Но в фильмах показали далеко не все. Ведь никто не рассказал, откуда, собственно, принцесса получила те самые чертежи станции, за которыми все охотились целую серию. А некоторые знают ответ на этот вопрос. В частности, ваш покорный слуга. Меня как раз и забросили туда, чтобы я выкрал эти самые планы. Скажу я вам, это было не так просто, как кажется. Имперская штурмовая винтовка — не самое идеальное оружие, а пока я смог добраться до их арсеналов, прошло много времени. И представ-

«Как прошлая, так и будущая история нуждается в коррекции со стороны настоящего, чтобы обеспечить его целостность. Совсем небольшое воздействие — и пролегомены науки распрямляются, фолликулы раскрываются, агнцы отделяются от козлищ, зерна — соответственно от плевел и тому подобное...»

«Вы в детстве смотрели все шесть серий? И что скажете? Неплохая фантастика для своего времени? Рядовой, я вынужден вас огорчить. Это документальный фильм, просто Джордж находится под колпаком спецслужб и вынужден прикрываться тем, что это выдумка».

ляете, в какой-то момент меня схватил Джабба Хут, и мне пришлось чуть ли не голыми руками сражаться с его зверинцем. Кроме того, я был лишен возможности капсулировать произвольные моменты времени (мощности хронотронов не хватало — и, если не удавалось завершить миссию за один заход, приходилось начинать сначала. Вот ведь потеха), каждый убитый мною имперский солдат был, как правило, убит по несколько раз. Я уж не говорю о количестве самого разнообразного оборудования, которое мне пришлось покрошить в капусту, пока я не пробрался в самый центр Империи — Службу безопасности... Если бы не машина, регулярно возвращавшая меня в наше время, — нипочем бы туда не сунулся. Нет, рядовой, до храма Ситов я не дошел. К этому моменту уже была сформирована команда из нескольких человек (включая, естественно, меня), бороздивших волны времени, — один человек уже не мог охватить все горячие точки, которых обнаруживалось все больше и больше.

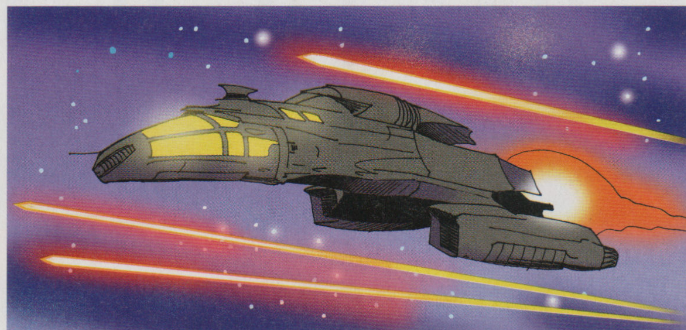
Потом меня забросили в XXV век. Там тоже была нащупана угроза человечеству, но путем компьютерного моделирования было достоверно определено, что наши потомки не смогут справиться с ней самостоятельно. До этого я никогда не пилотировал боевые космические истребители, но все когда-то приходится делать в первый раз. Меня занесло на корабль-носитель под именем... Нет, рядовой, не «Витязь в тигровой шкуре», хотя название похожее. А! «Лапа Тигры» вот как он, кажется, назывался, упокой всевышний его механическую душу. Да, ему не повезло. Нет, это была не моя вина, хотя именно поэтому я застрял в том мире на целых десять долгих лет. Меня разжаловали и перевели в патрульные на отдаленные станции, и я потерял контакт со своей базой в настоящем. Представляете мой ужас и отчаяние? Ведь теперь меня могли убить по-настоящему! К большому счастью, за эти годы опалы не произошло ровным счетом ничего существенного, а потом контакт как-то сам по себе восстановился, и сразу же начались приключения. Не вдаваясь в подробности, могу скромно сказать, что там я получил ордена с этого по этот. Да, все двадцать пять. Нет, только за боевые заслуги. Рядовой, чему вас учили в школе? Это медаль Конфедерации, а не орден Ленина. Нет, когда сектор Вега наконец-то был освобожден, я был полковником. Полковником, а не половником, рядовой, ваш юмор совершенно не уместен. Да, рядовой, еще одна кружка полностью искупит вашу промашку. Благодарю вас...

О чем это я? А... Ну так вот, когда меня снова забросили воевать с kilrathi... Donnerwetter, рядовой, я этого не говорил. Название наших будущих противников засекречено, и даже в Центре толком не знают, как оно точно произносится. Поэтому прошу вас не упоминать это слово всуе. Ну так вот, когда я вновь оказался в тех местах, там объявился некий полковник Блейр, который приписал себе все мои прошлые подвиги! Представляете себе, я бился с врагами аки лев, меня называли «Сердце Тигра», именно я наконец взорвал эту их чертову главную планету, а вот теперь появляется какой-то выскочка, и самое печальное, что все ему верят! На базе мне объяснили, что так и должно быть, — я серьезным образом повлиял на историю будущего, а реально меня там не было и быть не могло. Вот и появился этот самозванец, чтобы заполнить пустоту. Природа же не терпит пустоты, как всем известно. Извините, рядовой, я не знал, что вам это не известно, я не хотел вас задеть. Да, наша система образования уже не та, что была когда-то... В общем, как мне втолковали, не стоит обижаться на Блейра, а лучше просто выполнить свою миссию. Чтобы такой ситуации больше не повторилось, меня залегендировали под лейтенанта Кейси — сына тамошнего героя Айсмана. У самого Айсмана детей не было (и быть не могло — всю свою жизнь после окончания академии он провел в боях с врагами и женат не был), но при помощи небольшого вмешательства в местные базы данных эту неточность удалось исправить. В личине Кейси я отразил еще пару атак на земную Конфедерацию. Выскочка Блейр, кстати, погиб в одной из операций — ну так туда ему и дорога.

Нет, рядовой, никуда больше на космических истребителях я не летал. Все-таки несколько не мой профиль — если вспомнить, что начинал я служить морским пехотинцем. Кстати, за успешное завершение последней операции в качестве лейтенанта Кейси меня премировали. Правда, достаточно странным образом — в порядке эксперимента забросили в соседнее измерение и позволили две недельки погулять в свое удовольствие. Как, рядовой, я еще не упомянул о параллельных мирах? Знаете, в последнее время память стала ни к черту. Неплохо было бы ее освежить чем-нибудь... вы отлично меня поняли. Благодарю вас. Если честно, рядовой, особо большого удовольствия от этого я не испытывал. Во-первых, параллельные миры (по крайней мере те, где мне удалось побывать) ничем особенным от нашего мира не отличаются. Оказался я в городе, поразительно похожем на Запад, загнивший до самого что ни на есть конца. Ну, натурально, пустился во все тяжкие. Там меня все почему-то называли Ларри, но скоро я перестал обращать на это внимание. Городишко оказался не очень большой, и через недельку я уже знал всех местных женщин со всех возможных точек зрения. Нет, рядовой, фотографии у меня, конечно, есть, но показывать я их вам не буду. Не хочу вас обидеть, но за это мне могут припаять совращение малолетних и рядового состава одновременно. Итак, после возвращения оттуда начальство заставило меня писать подробнейший отчет (на нашем сленге — проходилово), чтобы использовать в качестве инструктажа для тех, кого туда будут посылать в отпуск после меня...

Да, рядовой, во многих местах я побывал. Однажды мне даже пришлось поработать на нашего классового врага. Нет, я не имею в виду генералов, упаси боже. Меня забросили в какое-то мрачное средневековье, одно хорошо — все принимали меня за короля. Король, к сожалению, был почти что голый — у него как раз украли замок, и надо было срочно его спасать. Как мне объяснили на инструктаже, если мы ему не поможем сейчас (то есть тогда, в прошлом),

это сделают наши заокеанские заклятые друзья, в результате чего у Родины станет на одного союзника меньше. Против такого аргумента возразить было нечего, и пришлось выручать его королевское величество. Скажу я вам, рядовой, учите языки, пока молоды еще. В королевстве этом разговаривали все на чистом иностранном языке. Нет, рядовой, не знаю я на каком. Я вообще ни одного иностранного языка не знаю. Нет, рядовой, титров в этом приключении тоже не было. То есть они были, но без звука. Или звук, или титры. А поскольку у меня еще тлилась надежда — вдруг да пойму чегонибудь своим скудным умишком — я выбрал звук. Естественно, ничегошеньки я не понял, но замок тем не менее спас. Он, понимаете ли, был в бутылке. Ну где же это видано — полезную посуду занимать всяким мусором! Естественно, вытряхнул я этот замок дурацкий из тары и наполнил более подходящим продуктом, которого мне

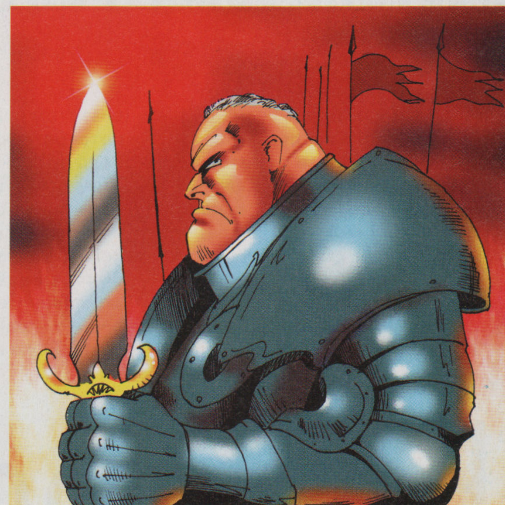


на радостях наливали тогда в избытке. Благодарю вас, рядовой, вы весьма догадливы... Да, и вкус почти такой же, как и тогда... Тот самый вкус... Нет, рядовой, тот самый — это вовсе не чай...

Нет, рядовой, я вовсе не герой и не всегда мог довести задания до конца. Например, однажды дружественные нам турки запросили помощи у моего начальства. Ну, естественно, турки нам друзья — весь город завален их дубленками по смешным ценам. Но речь не об этом. Отправили меня в какие-то совсем уж дальние края изничтожить какого-то Примагена. Турки — они турки и есть. Ничего толком не объяснили, что делать-то, бродил я по уровням, как дурак, изничтожал нечисть всякую. Страна там была туманная — в десяти шагах от себя ничего не разглядеть. Мне, правда, сказали, что это особенность местного двигателя такая, но я все равно ничего не понял. Ходил-то я пешком, и причем тут двигатели всякие — непонятно. Зато в этой турецкой вотчине я был круче самого Рэмбо. Через недельку блужданий по болотам и топям я раздобыл лук с оптическим прицелом, разрывными стрелами и гидравлическим усилителем тетивы. Было там и другое оружие, которое мне понравилось, но лук запомнился больше всего.

Не всегда я был один в своих миссиях. Иногда из нас формировали команды для помощи различным подпольщикам и революционерам. Однажды, помню, набрали каких-то отбросов общества со всего мира и меня зачем-то к ним прикомандировали. Мне-то не сказали, что выезжаем в тропики, я на всякий случай с собой шапку зимнюю и прихватил. Как все эти наемники обрадовались! «Иван, Иван приехал», — кричат. Хотя мама меня другим именем назвала, но оно засекречено. Ну когда узнал я, что на самом деле надо у одного бизнесмена плантацию какую-то отбить, я прямо так местному шефу и сказал: «Хорошо, я буду работать на тебя, проклятый капиталист, но чтобы негров в команде не было!» Да знаю я, рядовой, что их теперь афроамериканцами кличут, но ничего с собой поделать не могу.

Честно говоря, я им завидую — нам-то для того чтобы в темноте спрятаться, надо лицо черным кремом мазать, а они природой для этого сами собой приспособлены. Несправедливо это, не по-людски. Поэтому, если уж мне с камуфляжем мучиться надо — пусть и напарники мучаются... Не все меня в этом поддерживали, так что и альянс наш тогдашний оказался непрочным, смятым даже каким-то. Но, несмотря на это, и делянку эту отбить удалось нам, и соседний острова от некоей Дейдраны освободить, так что местной власти настала полная агония. Тут недавно слух прошел, что альянс этот еще в каких-то операциях использовать будут — дескать, бизнес у них там не закончен. По мне-то что — лишь бы боевые вовремя платили да про премии не забывали. В последние операции я племянника втянул, Игорька — толковый паренек оказался, хотя нескольких уровней до меня еще не дотягивает. Ну да это дело наживное — пара апгрейдов, и будет не хуже своего дяди...



Поэтому, рядовой, на жизнь я свою не жалуюсь. Особенно после вот этой последней кружки... Да вы и сами можете себя в этом деле попробовать. Сначала-то, конечно, чудно все это — перемещения в пространстве и времени, другое оружие, монстры всякие. А потом привыкаешь ко всему. Настоящему профессионалу всегда найдется чем заняться. Платят неплохо, в отпуск отпускают — чего еще желать. Самое главное — сколько ни ошибайся, а грузом 200 тебя не привезут — темпоральное защитное поле, однако! Так что, если есть желание себя в этом деле попробовать, — я наводочку могу дать. Официально-то этого отдела в Министерстве не существует, попасть туда теперь не каждый уже и может. Но новобранцев как-то набирать надо — вот контора и открыла несколько клубов игровых, а в них под видом компьютерных игрушек — военные тренажеры. На пилота, на морпеха, на моряка — натаскивают на любую специальность, а человек даже этого и не замечает. А потом повестка в военкомат — и вперед, в иные измерения до потери пульса. Сейчас ученые хронотроны свои доработали, так что звуки и изображение практически не искажаются, да еще и некоторые тактильные ощущения сквозь поле просачиваются. Нет, не все пока — только в руках. Они это force feedback называют — не знаю, как это переводится. В общем, если захотите острых ощущений без риска для жизни, скажете там, что от Орионера пришли, — вам найдут применение. Сходите — не пожалеете... MG

«Природа не терпит пустоты, как всем известно. Извините, рядовой, я не знал, что вам это не известно, я не хотел вас задеть. Да, наша система образования уже не та, что была когда-то...»

Дурное дело, как известно всем от мала до велика, не хитрое. Чего нельзя сказать о деле воровском. Тут даже простой ловкостью рук, которая без всякого мошенничества, не отделаешься. Подвижники воровского ремесла давно уже перестали полагаться на эту самую ловкость (если не брать в расчет элементарных карманников, от которых вред разве что рядовому потребителю). Вряд ли кто-нибудь сможет ответить на вопрос: «Давно ли появилось воровское искусство?» (или ремесло — как кому больше нравится). Скорее всего, вместе с появлением на этой планете человека. А еще вернее — раньше. Кто знает, какой была первая амеба, заслонившая своим одноклеточным организмом утренний лучик солнышка, не дав ему пробраться на метровую глубину, где уже приготовилась вкусить солнечной энергии одноклеточная же водоросль. Лучик был успешно «уперт». О том, что обезьяны — наши с вами прародители — тащат друг у друга апельсины, бананы, палки-копалки, даже и говорить не хочется. Воруют все. Только вот не все называют данный процесс воровством. Некоторые просто говорить не обучены, другие же, смущенно потупив взор или, наоборот, вперив его в глаза оппоненту, называют данный процесс заимствованием, одолжением, взятием на прокат...

Воровских дел мастер

О раскулачивании по-тихому

Салават Абдулаев

Эволюция — штука сложная, а главное — неотвратимая, и если еще вчера грязный пацан из подворотни тащил у работающего на углу «сосисочника» не первой свежести хот-дог, то сегодня этот же пацан уютно устроился в эргономичном компьютерном кресле за эргономичной же клавиатурой. Легким мановением руки он вводит в поле для ввода кода кредитки заветные цифры, сгенерированные специальной программой, и на счет в урюпинской сберкассе перечисляется пара-тройка миллионов долларов. А бедный американец, проснувшись утром оттого, что из его квартиры начали выносить мебель налоговые служащие, недоумевает, как такое могло произойти... да и что вообще-то случилось.

Сегодня мы поговорим о самых различных видах и способах прикарманить собственность других. Разработчики компьютерных игр давно заметили, что подавляющее большинство жителей нашей планеты в той или иной степени страдают клептоманией (пагубной страстью тянуть в карманы все, что плохо или, наоборот, хорошо лежит). Разумеется, гейммейкеры не могли на этом не сыграть. Они ведь и сами не прочь перевести пару миллионов долларов из наших карманов в свои. Только предпочитают делать это легальными способами.

Сниму трусы — не дорого

Первым делом мы поговорим о самом старом способе воровства — о карманных кражах. Пожалуй, именно они представлены в современных играх наиболее широко. Любой уважающий себя герой какой-нибудь RPG считает своим долгом очистить карманы окружающих от ненужной и явно мешающей передвижению тяжести. Вот только в играх процесс карманничества реализован на удивление криво. Где это видано, чтобы при свете дня на безлюдной улице, осторожно зайдя со спины к оппоненту (иногда даже этим правилом можно пренебречь), можно было стянуть у него сотню-другую баксов, магический шар или того круче — снайперскую винтовку? Тем не менее именно так и обстоит дело в подавляющем большинстве игр, выполненных в 3D-перспекти-

ве — практически во всех современных ролевых играх. Выставлять рейтинги тут довольно сложно, потому что не совсем понятно, что нужно оценивать. Степень «уродливости» реализации, количество «тонких моментов», которыми авторы приукрасили процесс воровства, частоту применения в игре или графическую достоверность (читайте — визуальный ряд) происходящего. Давайте все-таки попытаемся прийти к некоторому компромиссу и оценим «конкурсантов» со всех этих позиций, вместив их в один-единственный рейтинг.

На первое место стремительно взлетел Fallout. Помнится, что в первой, что во второй частях находились умельцы, которые проходили всю игру от начала и до конца, зарабатывая на жизнь исключительно путем «заимствования» у прохожих энных сумм или хаба. Начиналось все с тренировки — денег попадалось не много. Потом, когда скилл возрастал, можно было пошарить по карманам у тяжеловооруженных «гвардейцев». А когда расти дальше было уже некуда, ничего не стоило подойти сзади к моторизированному представителю Анклава и так невзначай переложить из его кармана в свой модернизированный «Гатлинг» или плазменный распылитель. Так что за частоту применения и возможность пройти игру, совершенствуя одно лишь искусство вора, — заслуженные пять баллов. С визуальным рядом дела обстоят чуть сложнее. Подкрадывание сзади, нагибание ниже пояса и шебуршание у оппонента там, где у нормальных людей располагается талия, — выглядят, мягко говоря, подозрительно. А то, что в жизни все происходит несколько иначе, волнует кого угодно, только не разработчиков игры. Так что тут больше слабенькой троечки (за то, что хоть какой-то визуальный ряд придумали) поставить рука не поднимается. Ну а уж если рассматривать Fallout с точки зрения «тонкостей», то тут все просто элементарно. Либо украл (если навык велик или удача на должном уровне), либо тебя прямо на месте приласкали прикладом в ухо или разрядом дроби в прореху кевларового «панциря». Но все равно, воровское ремесло в игре — на уровне, лучше, чем в «Выпадающем наружу» (вольный перевод кого-то из корсаров нашего игрового рынка), нигде не реализовано. И это несмотря на давность лет.

Игры, которые связывает не некое духовное родство, а вполне конкретная игровая AD&D-система правил, занимают второе место. Baldur's Gate, Baldur's Gate II и Icewind Dale. В этих играх, оперируя одним лишь воровским ремеслом, выжить значительно тяжелее,

Забраться в логово бехолдера ради того, чтобы рыцарь партии мог щеголять в новомодных мефриловых доспехах? Легко! Если партия достаточно сильна, то в BG2 можно пойти и не на такое.

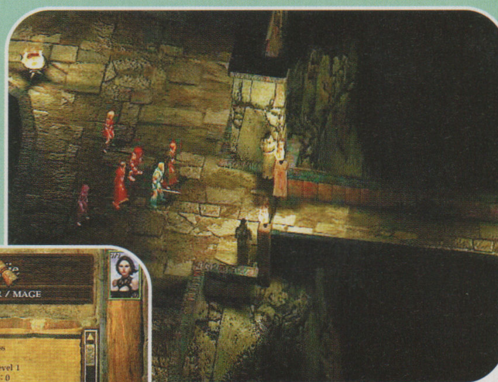
чем в Fallout, но все же возможно. Да и реалистичности в этих играх несколько больше, чем в мире постъядерного будущего. Совсем уж большие предметы уворовать не получается. Для того чтобы снять их с тела, нужно сначала привести это тело в бессознательное состояние, а вот с этим-то как раз у воров и возникают серьезные проблемы. Одно дело, когда нужно приласкать по темечку одинокого старичка в его комнатке, но ведь с такого много не возьмешь. Совсем иначе обстоит дело, когда «объектом» выступает священник со свитой или тяжеловооруженный рыцарь. С такими счастье стоит пытать, только если умение развито по максимуму. Иначе убежать будет куда как не просто. И если процесс весьма увлекателен и щекочет нервишки, то вот с визуальным рядом разработчики схалтурили. Процесс воровства вообще никак не отображен. Вор просто стоит рядом с «жертвой», никак не проявляя себя. Впрочем, это значительно ближе к жизни, чем «поясницепреклонение» из Fallout'а. Но больше тройки (за леность аниматоров) игры все равно не заслуживают.

С «тонкостями» дела обстоят приблизительно так же — либо пан, либо пропал... Второе место игры получают исключительно ввиду отсутствия лучших кандидатур...

Thief. Куда же без настоящего «Вора»? Вот только карманничество как таковое в игре представлено в весьма ограниченных дозах. Можно сказать, в гомеопатических. На какой-то миссии нужно ключики у стражника потянуть, где-то стрелы усвистеть, где-то еще по мелочи. Но в целом игра построена совсем по другому принципу и утягиванием исподтишка в Thief не то что прожить, но даже нормально пополнить запас провизии/оружия не получается. Поэтому, так сказать, за вклад в геймплей — твердая двойка. А вот за визуальный ряд оценка стремительно поднимается к пятерке: ежели посмотреть со стороны (например, по сетке в режиме «года»), то одетый в темный плащ Тиф, осторожно подкрадывающийся сзади к стоящему на дозоре стражнику, оглядываясь снимающий с цепочки на поясе ключ и столь же осторожно отбывающий обратно во мрак, выглядит предельно реалистично. В конце концов, полное 3D делает свое дело. «Тонкостей» же здесь очень много. И, что самое важное, все они предельно приближены к жизни. Собственно, этими самыми «тонкостями» являются все аспекты геймплея, так что даже не станем их перечислять. Ну а тех, кто еще не играл ни в первого, ни во второго «Вора», отправляем в магазин за коробочкой — ввиду отсутствия конкурентов игра нисколько не устарела.

И медведь на ухо, и бес в ребро...

От разговоров о карманных кражах пора переходить к обсуждению более высокого уровня воровского профессионализма (впрочем, поговаривают, что верхом этого самого профессионализма является как раз карманничество). Мы поговорим о медвежатниках. Взлом сейфов, как известно, дело прибыльное, а дают за него не многим больше, чем за простую карманную кражу. Да и умения нужно поменьше: взял большую дрель, огрел ей охранника по голове, а затем ей же (дрелью, а не головой) просверлил отверстие в то место, где деньги лежат... Делов-то! Понятно, что в игре (да и в жизни) на месте



Лучшая отмычка к карманам обывателей — стальной клинок. Одного лишь его вида достаточно, чтобы сейфы кошельков горожан сами распахнулись. Остается только переложить золото в загодя припасенные мешки.

сейфа с равной вероятностью могут оказаться и шкаф, и сундук, и просто запертый амбар или дверь. Однако это не умоляет способностей профессионала. Медвежатник всегда должен ходить во всеоружии. Медведи — они, знаете ли, такие. За ними глаз да глаз нужен...

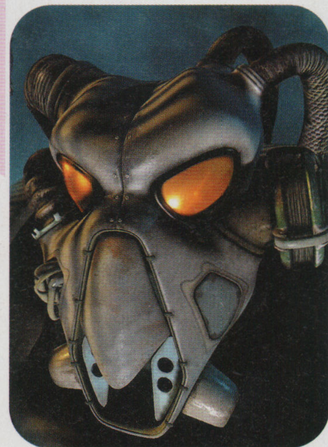
Первое место опять осталось за бравым парнем Fallout'ом. Никуда не деться, игра — настоящий рассадник преступности. И с медвежатничеством дела в ней обстоят даже лучше, чем с карманными «шуточками». Можно взламывать шкафы, сейфы, двери, любые ящечки... да много еще чего можно. Главное — подойти к делу творчески. Для того чтобы успешно работать в направлении избавления сейфов от содержимого, необходимо развивать соответствующий навык. Да и помощью отмычек пренебрегать не стоит. Последние бывают электронные (для замков «с питанием») и механические (для простых замков). Если у вас руки растут из мест не столь отдаленных, то при помощи этих нехитрых приборов вы сможете быстро пополнить личную казну и, что вероятно, нажить себе немало врагов. Но, действуя умело, медвежатник может использовать свое умение для выполнения игровых квестов, которых (с заданием украсть что-либо) довольно много. Главное, что радует, так это то, что система взлома активно потворствует развитию навыка вскрытия. Если сейф не превышает по своим охранным характеристикам некой цифры, то игрок со своим (даже не очень большим) навыком может путем долгих попыток взломать его. Действительно, как у настоящих медвежатников: если долго мучиться — что-нибудь получится.

В «нереальности», для того чтобы продвигаться по сюжету все дальше и дальше, нужно взламывать прямо-таки астрономическое число консолей. Что ж, мы не против, благо взлом осуществляется простым нажатием на кнопку.

Второе место заслуженно отошло к DeusEx. Преступность — не преступность, но еще вопрос, кто в игре главный террорист. Полчища ублюдков, стоящих за каждым поворотом, или герой игры. Ублюдки вроде бы никого без причины не трогают, охраняют свои владения, а вот мы... Так и норовим подстрелить кого-нибудь из снайперки, пробраться на охраняемый объект, подорвать здание... да мало ли в игре заданий. Однако все они смахивают на противозаконные, уголовно наказуемые. Первая мысль: «А кто же здесь плохой?» возникает в самом начале игры, когда нам на трейнинге демонстрируют великое разнообразие отмычек и способов вскрыть дверь или запертый ящик. А дальше по игре ведь так и пойдет. От одного виртуального сейфа к другому. Сам процесс взлома несложен, вся навороченность процесса умело завуалирована хитростью отмычек. Раз они электрические — значит, сами все могут вскрыть, и ничего сверхординарного демонстрировать играющему не нужно. Соответствующий же настрой игрок должен получить в процессе путешествия к цели. Тут уж и охранники постараются — запугают до смерти, и электроника коленки подкосит — мины с детекторами движения чуть ли не на каждом шагу понатыканы. Верно, пугаемся, колени ходуном ходят. За это второе место и отводим...

В Fallout Tactics действовать придется не столько умением воровать патроны из карманов оппонентов, сколько прямым ударом приклада в висок. Впрочем любителям воровского ремесла тоже найдется занятие. Режим невидимости позволит подкрасться к любому противнику незаметно.

Третье место мы решили отвести «Проклятым землям». Полное 3D, механизм тот же, что и в Fallout, вот только визуально все оформлено значительно более красиво. С другой стороны — пройти игру на одном лишь взломе, увы (или к счастью), не получится. Так что больше, чем на третье место, игра не тянет. Хотя как приятно бывает порой пробраться в самый эпицентр поселения гоблинов, да и хапануть из сундучка что-нибудь особо ценное...



System Shock 2. Эта игра, являясь по сути духовным прародителем Deus Ex, не может похвастаться тем же разнообразием возможностей для взлома, что и ее наследник. Однако и тут в изобилии присутствуют различные электронные отмычки, спецключики (подходящие к любой двери) и прочая мишура, благодаря которой игровой процесс приобретает преступную ауру. Дополнительный настрой создают висящие за каждым углом камеры наблюдения, которым ни в коем случае нельзя попадаться на глаза, — набежит охрана, и тогда заветные ящички с боеприпасами, к которым шел через весь уровень, так и останутся невскрытыми. А как обидно бывает,

В «Проклятых землях» враги больше понимают язык стали и огня. Воровать тоже можно, но очень осторожно. Попадетесь за сим непристойным занятием — распрощаетесь с жизнью.

когда элементарного «умения» не хватает для того, чтобы открыть заветный ящичек, а потом возвращаешься (когда «умение» накоплено) и обнаруживаешь в сундуке какую-нибудь совершенно не нужную безделушку.

Incubation. А что тут собственно говорить? Взламываем ящички. Просто и легко, если есть отмычка... Если отмычки нет, то есть шанс так и не закончить уровень. Сам взлом прост и не напрягает. Зато от него зависит жизнь наших подчиненных. Вопросом же, кто раскидал набитые оружием ящики по уровню, задаешься разве что после того, как игра пройдена вдоль и поперек...

Ну и на последних местах разместились старые знакомые: обе части Baldur's Gate и Icewind. Тут вообще нет никаких особых изысков. Подходишь, вскрываешь, если умения хватает или ключик подошел, и отправляешься на следующее дело. Пройти любую из этих игр, пользуясь одним лишь воровством, трудновато...

Клавиша-отмычка

И под конец нашего сегодняшнего разговора мы затронем тему, в последнее время все чаще и чаще всплывающую в теленовостях. С развитием компьютерной технологии специалисты в области изготовления программ освоили взлом чужих программ. А отсюда и последствия. Хакинг. За последние несколько лет хакеры успели не только оставить свой след на сайтах Пентагона, прославиться на весь мир и побывать за решеткой, но и успешно обосноваться в компьютерных играх. Литературное направление киберпанк прижилось на PC и с каждым годом набирает все большую популярность. Уильям Гибсон — родоначальник направления («толкиен» киберпанка) хорошо постарался в свое время, заложив основы виртуального воровства. Разработчики, как под копирку, передирают идеи из его книги и друг у друга. В результате процесс хакания чего-либо во всех играх поразительно схож. Однако... есть и исключения.

Чуть ли не первой игрой с графическим интерфейсом, которая могла похвастаться тем, что в ней надо что-то взламывать путем доступа к тем или иным электронным сетям (электронные отмычки не в счет), была Metal Mutant. Был там такой маленький электронный летающий робот, которым надо было управлять, чтобы разомкнуть где-либо цепь, чтобы в другом конце уровня открылась дверь. Присуждать какое бы то ни было место игре, как первопроходцу, мы не станем, а лучше вспомним другую игру — System Shock. Только не вторую часть, о которой уже говорилось и в которой акцент в большей степени был сделан на использование отмычек, а первую. Вот уж где было раздолье. Можно было зайти в компьютерную сеть и поставить с ног на голову вражескую сигнализацию. После чего спокойно путешествовать по уровню, не боясь, что за спиной захлопнется стальная дверь, над головой засверкает красная лампочка, а из всех дверей посыплет вооруженная охрана. Можно было даже заранее заблокировать все ведущие не туда двери и спокойно двигаться к финишу по натоптанному пути. Сказка была, а не игра. Что удивительно, с тех пор аналогов так и не появилось. Да, во второй части сделали попытку реализовать похожую схему действий, но, увы, не получилось. А жаль...

Зато у главного героя Unreal орудовать с компами получается очень и очень неплохо. С приукрасами процесса тут не получилось, все ограничивается простым нажатием на клавиши. Нажал — дверь открылась, нажал — поле пропало... Однако по задумке это именно оно — хакерство. А уж с количеством и жизненной важностью процесса для существования в игре спорить никто не станет. Собственно не было бы кнопочек/консолей/внеконсольных доступов — не было бы и игры.

А тут все пучком. Вошел на гигантский матку-корабль, на котором засели скаржи, пробежал через весь трюм к рубке (час добротного геймплея), надавил там на какую-то пимпочку и назад к входу, где-то там открылась маленькая, доселе закрытая лазейка. Ура! Наши победили! К слову, в продолжении Return to Na-Pali с компьютерами напряженка. Там все больше пулеметом приходится орудовать. Совсем не тот коленкор, что в оригинальной игре. Да и короче... раз в десять!

Вор — он и в Африке вор. Хотите почувствовать себя в шкуре настоящего стяжателя? Играйте в Thief.

Третье место осталось за старым добрым Fallout'ом. Силовые поля и энергетические барьеры встречаются в этой игре, конечно, не на каждом шагу, но довольно часто. Необходимость время от времени потрошить внутренность электронных болванов присутствует, да и лифты в хранилища чаще всего не ударом ноги запускаются... а лишь после взлома той или иной системы защиты. Разумеется, компьютерной.

На последнее место мы поместили Deus Ex. К сожалению, компьютерный взлом в игре реализован довольно невнятно. Не сказать, что совсем плохо, но внимания ему уделено по минимуму. Тут код запомнить, там код ввести — даже взломом как-то стыдно называть. Впрочем порой без подобных действий пробраться дальше по сюжетной линии становится невозможно. Приходится налегать на «клаву»...

Вот, собственно, и все, что мы имели вам сказать. Продолжайте оставаться с нами и не забудьте прикарманить пару полезных вещичек в какой-нибудь нововышедшей игре. До скорых встреч! MG

В Deus Ex воровство процветает. На каждом шагу можно пополнить карманы чем-нибудь полезным со столов охранников, служащих, простых граждан. Лишь протяни руку. Вот только тащить все, что плохо лежит, на виду оппонентов не стоит. Наградой будет целый череп и 100% здоровья.

Здравствуйте, дорогие маленькие читеры. А также здравствуйте, дорогие большие читеры.

Сегодня мы расскажем вам про бактерии. Да-да, именно про них. Посмотрите на себя. Нравится вам то, что вы видите? Нравится? Так вот, бактериям тоже нравится. Они имеют восемь ног и один маленький тонкий хвост, которым цепляются за лианы. Много сотен тысяч лет назад они еще могли бы сравниться по размерам с микробом, но сейчас это уже стали большие волосатые уроды, которые захватили Землю и вольготно живут на ней.

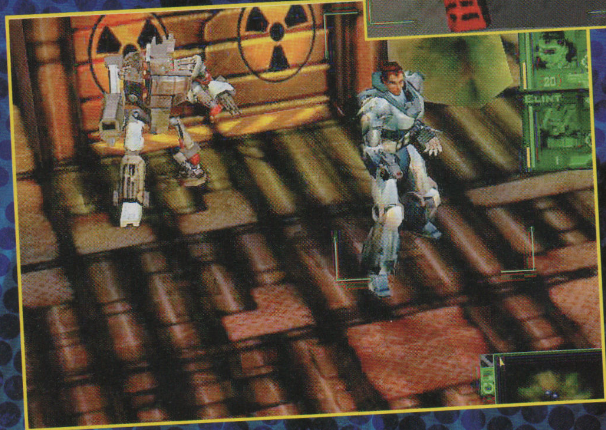
Живут, значит, бактерии и не подозревают, что под шерстью у них расположились маленькие такие человечки, остатки давно вымершей расы людей, которые на самом деле вовсе не вымерли, а просто миниатюризировались из соображений перенаселенности Земли. Они вроде как поменялись местами с бактериями — тех увеличили и поистребляли основательно, а себя уменьшили до микроскопических размеров. И теперь им клево. Они еще не осознают, что через пару миллионов лет бактерии разовьют интеллект для того, чтобы захватить человечество, увеличить его до невероятных размеров, а самим забиться ему под ногти.

Такова истинная история эволюции. Дарвин все это знал и сознательно гнал про происхождение видов. Потому что Дарвин на самом деле был бактерией-переростком. Он никогда не ходил к доктору, так как знал, что доктор раскроет его тайну. Как-то одна девушка схватила Дарвина за ногу и оторвала ее. Так вот — хвать, и нога в руке. Дарвин этого не заметил, потому что обладал искусством левитации и в этот момент дрейфовал в город Инвернесс, чтобы кушать там рыбу, и сильно думал. А девушка с ногой в руке упала в обморок и умерла, не приходя в сознание. Звали ее Лора МакНессли, и она должна была стать первой шотландской поэтессой, три раза облетевшей мир на воздушном шаре. И стала бы, когда б не Дарвин. А Дарвин потом себе новую ногу отрастил, это им, бактериям, раз плюнуть.

Так что знание — сила.

Дмитрий Резников.

Gunlok



MISSION ~~IM~~POSSIBLE

В этом выпуске:

Giants

Сергей Аверин aka Index

ОДИССЕЯ КАПИТАНА БАЗА

КАК МОЧИЛИ ГРАЖДАНИНА КАБУТО

Дежа вю! Вы никогда не сталкивались с этим уникальным парадоксом человеческой психики? В таком случае Giants для вас. В противном — тем более! Игрушка периодически окатывает ласковыми волнами ностальгии по MDK2 и Sacrifice. У первой взята завязка всех миссий в единый сюжет, у второй — безумство цветов и ландшафтов. Симбиоз двух мегахитов продолжил славное дело смешения стилей в игровой индустрии. Теперь это нечто трехголовое: слева — квест, справа — стратегия, а посередине — большой ЭКШН! Однако все по порядку.

Паспорт

Giants Citizen Kabuto
Жанр: 3D-шутер с элементами квеста и RTS
Разработчик: Planet Moon Studios
Издатель: Interplay

URL www.planetmoon.com

Дело происходит на далекой богом забытой планетке. Своя флора и фауна, свои обитатели, свои принципы выживания. Три расы (Меккаринов, Морских Риперов и Кабуто) отстаивают права четвертой, Смарти, на существование. У каждого героя свои особенности, достоинства, недостатки, вооружение, инвентарь и прочее, достаточно сбалансированное для выживания и победы в нелегкой борьбе. Начнем, пожалуй, с Меккаринов

Я им, значит, командую: «Строить базу». А они! Нет, вы подивитесь на этих оболтусов. Они уединились в пабе и якобы «соображают на троих»...

Оружие

Меккарины

Бластер — самое маломощное оружие. Стреляет одиночными пучками энергии. Скорострельность средняя, скорость полета заряда средняя, дальность полета заряда средняя, наносимые повреждения несущественные. Запас патронов неограничен.

РПГ — прототип шотгана. Стреляет одиночными зарядами. Скорострельность низкая, скорость полета пули низкая, дальность полета пули средняя, наносимые повреждения средние. Максимальный запас патронов: 25.

Пулемет — стреляет очередями зарядов, аналогичных пистолетным. Используется для поражения противников в упор. Скорострельность высокая, скорость полета пули высокая, дальность полета пули низкая, наносимые повреждения незначительные. Максимальный запас патронов: 800.

Снайперская винтовка — самое дальнобойное и эффективное легкое оружие. Стреляет одиночными зарядами. Скорострельность средняя, скорость полета пули высокая, дальность полета пули высокая, наносимые повреждения средние. Максимальный запас патронов: 8.

Ракетница — самое маломощное тяжелое оружие. Стреляет одиночными зарядами. Скорострельность низкая, скорость полета ракеты низкая, дальность полета ракеты средняя, наносимые повреждения существенные. Максимальный запас ракет: 8.

Мортира «Миллениум» — пожалуй, самое мощное, хотя и громоздкое тяжелое оружие. Стреляет одиночными зарядами по принципу миномета. Скорострельность низкая, скорость полета заряда низкая, дальность полета заряда средняя, наносимые повреждения чудовищные. Максимальный запас зарядов: 6.

(или попросту с Мекков), ибо они ближе всех к Гомо Сапиенсам по виду и поведению. К тому же с них игра и начинается.

Меккарины

Как это обычно бывает, сначала у вас нет практически ничегошеньки, кроме жалкого и маломощного револьвера системы бластер. Он, как и любое другое оружие в игре, имеет оптический прицел — вещь уникальную. Четырехкратное увеличение творит чудеса меткости. Использовать его нужно там, где можно и где нельзя. Кроме тех случаев, когда враг прямо у вас под носом, хотя и тогда можете попробовать отстрелить ему 18-й нерв правого глазного яблока — попадание в голову по определению наносит больший урон, чем куда бы то ни было. Первые враги, с которыми вы столкнетесь в ущелье, гнезда Риперов-малышей. Их всего три, и некоторые закрывают листья деревьев. Уничтожение ландшафта — вещь нехорошая, но необходимая. Деревья после первого попадания осыпают листву, а после 9-го и вовсе разлетаются на щепки. Расчистите траекторию полета заряда и отстреляйте ничего не понимающих карликов издалека. Следующим полем боя станет деревня, которую оккупировали взрослые Риперы. Большая часть зданий также подвержена разрушению, поэтому не гнушайтесь сровнять с землей пару строений, дабы поймать в крестик прицела очередного врага. Пройдя деревню, вы окажетесь перед двумя подвесными мостами, соединяющими основной остров с второстепенным, на котором Риперы держат маленького Смарти по имени Тимми, вызволение его — цель миссии. Тварей всего трое: первый отстреливается с основного острова, еще двое — с маленького, между мостами.

Освобожденный Тимми отдает вам джетпак, или по-русски антиграв. Теперь нужно спасти его восковые игрушки, которые вот-вот подвергнутся растерзанию злобными пираньями. Опробовать новое средство борьбы с гравитацией можно и нужно, перелетая с острова на остров к последнему. Не торопитесь, упавший в воду карапуз скоро вновь окажется на том же месте. Активация джетпака поднимает вас на высоту, достаточную, чтобы перехватить падающее существо. Посадив игрушечного Смарти на спину, главное, не плюхнуться в воду — пираньи не разбирают, об кого точить зубы. Лучше опуститься на камень, восстановить энергию антиграва и только после этого перелететь на островок с платформой, куда и сбросить драгоценный груз. Насобирав таким образом четырех карапузов, вы получите от Тимми новое оружие — РПГ.

Время спасать Тела, который, судя по всему, решил поиграть в Зигзага Мак-Кряка. Место падения ракеты охраняют самые сильные Риперы, их оптимально уничтожать тем самым РПГ. При отбрасывании копыт они оставляют мегаздоровье — половину вашего столбика. Не спешите перелетать единственную пропасть, внимательно осмотрите место потенциального приземления. Добраться до шахты, ведущей на остров Сорча, не составит труда, за исключением последних двух островков. На первом — два Рипера, на втором — три. Дело в том, что они не видны до тех пор пока Мекки не попадут в зону досягаемости зарядов подземных гадов. Ну стрейфиться нам не привыкать.

Главные ворота на острове Сорча охраняются Вармами, а территория базы — охранниками-снайперами, обладающими катастрофически хорошим зрением. Снайперские винтовки, находящие-

Вармы — чертовски мерзкие существа. Каждый несет запал, эквивалентный 5-6 кило тротила. Эх! Нам бы вас в Великую Отечественную...

ся у них на вооружении, отнимают у Мекка 3/4 жизненной энергии, поэтому чрезвычайно опасны. Своего напарника имеет смысл использовать как прикрытие только для нейтрализации Риперов. Снайперы же должны попадать под оптику, а Тел забыл прикрепить к пистолету прицел. Кстати, даже если ваш коллега погиб смертью храбрых, уже в следующей миссии он вновь будет жив-здоров. Если же вы хотите сохранить его для ответственной бойни, прикажите ему охранять зачищенную территорию до поры до времени. Жизненно важно добраться до магазина, в котором можно прикупить полезные примочки в рюкзак, боезапас к существующему оружию и даже новое оружие. Крепостная лавка предлагает восстановитель здоровья и магазины к РПГ. Причем пополнять припасы можно неограниченное количество раз, знай себе бегай. К сожалению, Тел отказывается сменить пистолеты на что бы то ни было более серьезное, поэтому даже не пытайтесь.

Голодающий отец Тимми научит вас отстреливать Вимпов, которые впоследствии очень пригодятся при постройке баз. В нагрузку к миссии освобождения супруги папаша награждает вас новой фичей — маскировочным кустиком. По пути к месту заточения вы встретите гнезда Риперов на сей раз в натуральную величину. Это на данный момент самое сложное. Уничтожение такого гнезда отнимет как минимум 10 зарядов РПГ. Учитывая то, что при каждом втором попадании будет вылупляться очередной Рипер (на защиту), вскоре вы будете окружены отвратными мордами этих тварей. Поэтому аннигиляцию гнезд надо начинать как можно с более дальнего расстояния и не останавливаться, пока здание не будет уничтожено. После этого в два дула вместе с Телом методично разгребайте завалы Риперов. Немаловажно также уничтожить все вышки ПВО, учитывая то, что ваш коллега путешествует ТОЛЬКО с использованием джетпака даже там, где он не нужен. Казармы снайперов, по внешнему виду напоминающие гнезда Риперов, также должно подрывать в первую голову. Оставшиеся охранники, пусть и окружившие вас плотным кольцом, устраняются появившимся к тому времени пулеметом или РПГ в комбинации с маскировкой. Следующим номером программы станет знакомство со зверем по имени Сорак, эдаким гризли, управляемым снайпером. Оружие монстра — звуковая волна, временно деактивирующая джетпаки. Сперва метким выстрелом утихомирьте седока. Теперь зверь куда более спокойно примет свою смерть.

Пробиваясь к старику Боржойзи, живущему в зараженной Риперами деревне на скалах, используйте нитрофункцию джетпака, которой вас снабдил отец Тимми. Это своеобразный усилитель, и с его помощью вам удастся подняться на большую высоту. Наверху пять гнезд Риперов, которые надо уничтожить. Стратегия такова: шпигуйте здания свинцом до тех, пор пока риперы вас не окружат вплотную, и быстренько активируйте маскировку. Уничтожайте окружение и продолжайте бить по гнезду. Закончив с одним, переходите к следующему, только учтите, что чем раньше уничтожите центральное, тем лучше.

На берегу, куда вас депортировал Боржойзи, вы столкнетесь с парой патрулей снайперов и очередным Сонаком, конвоирующим Реджа. Снимите наездника, уберите охрану и освободите друга, сотворив аккуратный дуршлаг Сонаку между глаз. Лучше всего это сделать с высоты. Обратная дорога к Боржойзи будет отягощена нападками Риперов, причем в довольно большом количестве. Перед тем, как вывести из строя три казармы снайперов в центре острова, оцените силу снайперской винтовки в прицельных выстрелах на дальние дистанции, а также скудность рожка с патронами. Когда все три казармы разлетятся на части, а последний снайпер испустит дух, вам на встречу будут высланы еще три патруля, каждый из которых состоит из Сонака и четырех снайперов. Старайтесь не попадаться на месте пересечения путей следования двух патрулей, лучше уничтожать их по очереди. Основной удар придется нанести по патрулям снайперов, охраняющим проход к пусковым установкам, отсылающим подкрепления основным

Сержантские советы

Помните, что не обязательно убивать, разрушать, уничтожать кого бы то ни было, если об этом не говорится в задании миссии. Не размениваетесь по мелочам: иногда они бывают губительны. Кстати, чертовски обидно выполнить задание миссии и погибнуть от предательских спеллов никому не мешавшего Райка.

Оружие

Ракетница Б — стреляет одиночными зарядами осколочной шрапнели. Скорострельность низкая, скорость полета заряда низкая, дальность полета заряда средняя, наносимые повреждения существенные. Максимальный запас зарядов: 15.

Ракетница НАВ — стреляет одиночными самонаводящимися зарядами. Скорострельность низкая, скорость полета заряда низкая, дальность полета заряда средняя, наносимые повреждения существенные. Максимальный запас зарядов: 5.

Делфи

Кинжал — очень эффективное оружие в ближнем бою, Риперы отдают концы за пару взмахов.

Обычный лук — аналог бластера Мекков. Ничтожная мощность несколько компенсируется неограниченным запасом боеприпасов. Использовать только тогда, когда больше пользоваться уже нечем либо при желании сохранить ограниченные боеприпасы.

Пламенный лук — аналог РПГ. Арбалет — аналог снайперской винтовки.

Лук с самонаводящимися стрелами — аналог ракетницы НАВ.

Энергетический лук — стрелы а-ля кластер.

СОВЕТЫ

Рюкзак Мекков:

Ремонтная пушка — «лечит» ваших коллег от полученных увечий.

Маскировочный халат — активировав его, вы для большинства врагов как бы сливаетесь с ландшафтом. Свобода передвижения ограничена («живой» кустик привлекает внимание), невозможна пальба и использование джетпака. Но при окружении снайперами со всех сторон — вещь незаменимая. Активируйте, цельтесь в близстоящего, деактивируйте, быстренько сносите ему полголовы и прячьтесь снова. Никто ничего и не заметит.

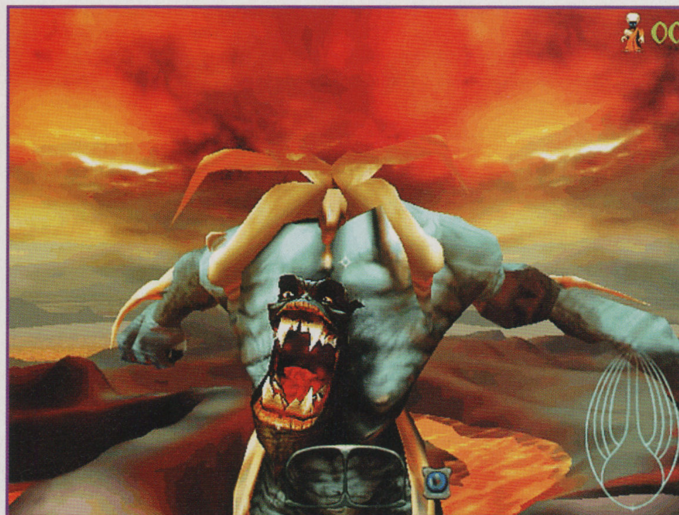
Модификация джетпака — своеобразный апгрейд. Антиграв становится мощнее, и увеличивается продолжительность его действия.

Энергетический щит — защищает от любого вида удаленных атак. Портативная турель — аналогична установкам ПВО, но рассчитана на поражение противников. Атомная бомба — девайс для выполнения особых миссий. Обладает чудовищной силой заряда. Выносит все в игре, что только можно, кроме, пожалуй, экрана монитора.

Магический опыт Делфи:

Захват Смарти — перехватывает Смарти на расстоянии. Позволяет не привлекать внимание охраняющих его тварей. Кластер — выпускает в цель ракету разрывного действия.

Телепорт — моментально переносит Делфи в выбранную точку.



войскам. Они охраняются двумя-тремя снайперами, только как-то странно те «охраняют» — застыли, как каменные. Поэтому даже свинца не тратьте, лупите сразу по девайсам. Надо пополнить боезапас в лавке, воспользуйтесь риперской фичей под названием лифт. Его охраняют снайперы, вооруженные помимо винтовок еще и ракетницами, посему старайтесь спрятаться за бугорок после каждого последующего выстрела.
Со скалы, после подъема на лифте, можно увидеть вход в тюрьму. Пользуясь тем, что лавка рядом, ни в коем случае не спускайтесь вниз до тех пор, пока не перебьете сверху максимум снайперов внизу (ребята не умеют летать) и всех Вармов (!), тусующихся на скалах. Затем меняйте фичу в вашем рюкзаке на атомную бомбу из магазина и сносите ворота тюрьмы. Главное, успеть отбежать подальше, чтобы вас не задело взрывной волной.

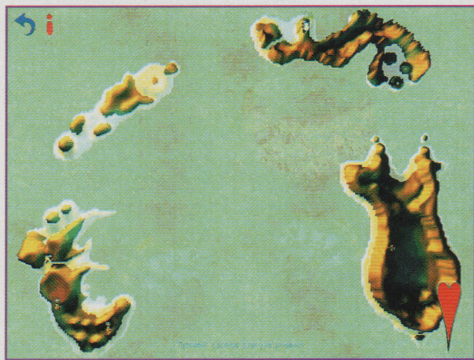
На пути к воротам Площади Пыток вам предстоит уничтожить как минимум по паре гнезд Риперов и казарм снайперов. В нескольких метрах от ворот — магазин, где можно купить выносящую ворота к Площади бомбу. Кабуто покидает остров, оставив напоследок своих детенышей. Их можно завалить, только стреляя в зеленые точки на животах. Посылайте коллег отвлекать одного из малышей, а сами занимайте выгодную позицию на заброшенной снайперской вышке. Ни в коем случае не давайте хотя бы одному из киндеров спрыгнуть в море. Программный баг не даст ему выбраться, а вам не дадут добраться до его животика стаи пираний. Dead end! В остальном завалить малолеток не составит труда. Спасая Гордона и Беннета, не спешите перебираться через канал, сначала уничтожьте все возможные цели издалека. На другой стороне обязательно отведите Мекков от воды — нападающие Риперы побросают ваших друзей в воду, а пираньи доверщат начатое. Перебравшись через следующий пролив, обязательно смените усилитель джетпака на маскхалат. А перебив снайперов и уничтожив казармы, — снова на усилитель. Прыгать к воротам надо с горки перед ними, с разбега, используя всю мощь джетпака вкупе с функцией нитро.

Начинается самая что ни на есть стратегическая фаза — строительство базы. А территорию под базу надо еще и отбить у Канонира. Этот бычок носится вокруг места застройки и нападает, только если вы зашли за воображаемую линию, по которой он гоняет. Сыграйте с ним в корриду. Монстр обязательно откроет рот перед атакой, а потом и во время атаки. Так вот, надо засандалить ему заряд промеж зубов в этот самый момент и мелким сапом стрейфиться в сторону при поддержке джетпака. Бык побегает-побегает и снова ринется в атаку. Ну вас, как знатных тореро, учить не нужно, что, пока быка завалишь, он мимо тебя раз 20, если не все 30, пробежит. Но завалить реально. Теперь «базовое» место свободно, надо найти Смарти, которые этим будут заниматься, и мясо, которое будет питать Смарти, которые этим будут заниматься. Следовательно, надо найти вимпов, которые пойдут на мясо, которое будет питать Смарти, которые этим будут заниматься. Смарти кидайте на платформу,

Сержантские советы

Коды:
нажмите «сказать» +...
gimmegifts — доступ в лавку с любого места
itsmyparty — постоянный Пати-Хауз
allmissionsaregoodtogo — доступны все миссии
ineedspells — бесконечная мана для кастинга
basegoveryfast — увеличение скорости постройки базы
mapshowitall — показать всю карту
basefillerup — восстановление энергии базы
basepopulate — постоянный источник рабочих Смарти
pleasehealme — восстановление здоровья персонажа

что посередине базы, мясо — на платформу прямо перед печкой, управление строительством идет с удаленной платформы. Теперь возникает дилемма: надо охранять Боржойзи и собственно строения и в то же самое время собирать Смарти и мясо вимпов для дальнейшего новостроя. Ни то ни другое поручать своим коллегам нельзя — стремно. Обычно не справляются. От Риперов они базу, может быть, еще и защитят, а вот от одного из прибежавших снайперов старика, безусловно, не уберегут. Посему ничего не остается, как разрываться на части: успевать и туда и сюда. Хотя с самого начала миссии Риперы дадут вам минимальный карт-бланш, чтобы раскрутиться. За это время можно успеть пятью Мекками собрать пятерых Смарти. Их хватит на первое время. Хорошим финтом ушами станет строительство минилавки, шахты и пары турелей в максимальной близости от вражеской базы. Турели защищают лавку, а шахта обеспечивает ваше свободное перемещение к базе и обратно. Тактика строительства зависит от выбранной вами стратегии, главное же сводится к постройке Пати-Хауза, после которого в лавке появляется атомная бомба, его и нужно разнести на клочки вражеские казармы. Теперь действие берет на себя Делфи.



Делфи

Очаровательная брюнетка с голубой кровью — яркий представитель семейства... Риперов. Перебежчица! Она пошла против своей матери Сапфо и автоматически стала ее врагом. На первых стадиях старый Смарти-самурай Ян научит девушку обращаться со своим оружием. Преимущество расы Морских Риперов в том, что они пополняют утраченную энергию, купаясь в тех водоемах, которые для Меккаринов были смертельными. Помимо Риперов и снайперов появятся Райки, известные как дьявольские Риперы. Эти твари чрезвычайно верткие, и поймать их в крестик прицела натянутого лука очень сложно. Поэтому старайтесь вообще не подпускать их на расстояние пушечного выстрела, а отстреливайте арбалетом издалека. Если прямая конфронтация неизбежна, используйте функцию турбо, полученную у Яна, для передвижения на дальние расстояния с повышенной скоростью (аналог джетпака). Правда, потеряв вас из вида, тварь успокоится, а у Делфи появится шанс пульнуть из арбалета повторно. Если исчадие ада все еще на хвосте, используйте весь доступный вам запас заклинаний для деактивации противника. Но учтите, что Райки в отличие от вас обладают всеми доступными заклинаниями, а вы — только их третью. Заклинание «Стена огня» идеально в применении против больших групп врагов на расстоянии, особенно против снайперов. Хотя даже это мощное заклинание не сможет полностью уничтожить врагов, оно отнимает у них большую часть столбика жизненной энергии. В разборке с десятком снайперов, разрушивших дом Яна, расположитесь на одной из скал рядом с полуостровом и для начала нашлите на супостатов стену огня, и сразу за ней — вторую в то место, где соберется, по крайней мере, три снайпера. После чего, прячась за скалами, отстреливайте засуетившихся по одному. Не переживайте особо по поводу ранений, аптечка вам нужна лишь номинально. Просто возьмите тайм-аут и искупайтесь в ближайшем водоеме, благо природа на них не поскупилась. Причем не просто ножки помочите, а искупайтесь, в противном случае энергия попросту не восстановится. Первое же задание в ледяной пустыне аналогично последней миссии Меккаринов — надо отстроить базу с помощью рабочих Смарти и душ убиенных вимпов, разработать спелл «Торнадо» (аналог атомной бомбы) в «спелльной» лавке и сровнять с землей вражеские казармы. Учтите, что кастинг происходит не по наводке прицела на здание. Поэтому при наведении крестика НА казармы, спелл скастуется, скорее всего, позади строения, его даже не задев. Не забудьте про стены, призванные охранять базу от нападок извне. Все предельно просто, с одной только разницей — у вас нет четырех товарищей, на которых можно оставить базу. Используйте турборежим для быстрого возврата к базе. По ходу миссии, пробиваясь к рипероходу (эдакому скутеру враждебной цивилизации), и в дальнейшем

СОВЕТЫ

Плащ — аналог маскировочного халата Мекков.

Стена огня — насылает на выбранную точку огненную полосу, продвигающуюся в направлении от кастующего.
Клич — направленные выстрелы пяти ракет строго вертикального падения с неба. Аналог мортиры Мекков.

Уменьшение — эффект Алисы, откусившей от правой половинки гриба.

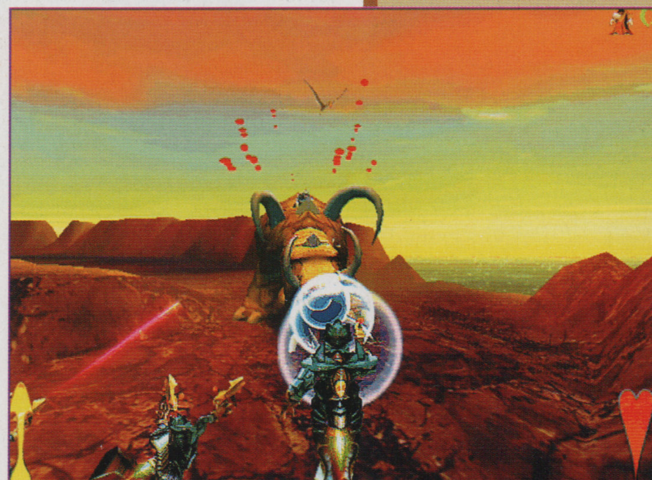
Замедление — в выбранном районе замедляется течение времени. Очень полезно при нейтрализации Райков и снайперов с джетпаком.

Следование — выбранная жертва поднимается над землей и парализуется на время, достаточное для ее полного уничтожения.

Круг огня — жертва окружается стеной огня, прохождение через которую отнимает энное количество энергии.

Торнадо — аналог атомной бомбы Мекков.

Ремонт — аналог ремонтной пушки Мекков.



Сонак — эдакий медвежонок, подвергнутый генетическим мутациям. Когда укладывал его, у меня сердце кровью обливалось. Но совладать с природной брутальностью так и не смог.

Оппозиция

Риперы — довольно серьезные враги. Находясь в сонном состоянии, большую часть времени они проводят в земле в виде колышущегося бутончика и выскакивают при вашем приближении. На расстоянии наносят ракетно-бомбовые удары некой слизью, довольно болезненной. При сокращении расстояния переходят врукопашную. Заметно уязвимы в относительно низкой скорости передвижения (сопоставимой с вашей) и к тому же не способны в движении стрелять. Более слабых Риперов можно подпустить вплотную и уложить одним метким выстрелом РПГ, более сильных стоит уничтожать только на расстоянии.

Вармы — органические бомбардировщики. Обладают слабым зрением, но достаточно верткие и несут весомый заряд тротила. При обнаружении противника Варм начинает кружить над головой, забрасывая бомбами. Ни в коем случае не выдавайте своего присутствия, отстреливайте их на расстоянии. Сопротивление — эквивалент одному попаданию из РПГ.

Снайперы — пожалуй, одни из самых опасных противников. Замечают жертву с дальних дистанций и очень редко промахиваются. На удивление резвы и проворны, очень трудно захватить в прицел движущуюся мишень. Самое слабое место — голова. Вооружены пулеметом или снайперской винтовкой. Сопротивление — эквивалент одного (в голову) или двух (в торс) попаданий из РПГ.

Кабуто отдал концы, приняв на грудь пару десятков кило свинца. Умер быстро, практически не заметил... Гигант умер! Да здравствует гигант!!!

опасайтесь Риперов, засевших на скалах. И заметишь их вроде как не сразу, и мегаплазма, которой вас поливать будут, отнимает уйму энергии. А до живительной воды еще бежать и бежать. Однако этих тварей пока не убивайте, они вам еще пригодятся. Лифт находится под охраной нескольких снайперов, ракетчиков и пары ракетных установок. Ситуацию осложнят казарма снайперов и охранники, оснащенные ракетницами и... джетпаками. Если такой летун увязывается за вами — отступайте и не сводите с него прицел. Как только его джетпак исчерпает энергию и он спустится на землю, пара резвых арбалетных выстрелов — и он труп. А лучше один, но точно в голову. Можно использовать самонаводящиеся стрелы, если у вас есть такие в арсенале. Благо этих пернатых всего двое. С казармами все немного сложнее — их окружает энное количество снайперов, и как только Делфи высовывается из-за края пропасти, тут же получает на грудь заряд дроби. В первую голову уничтожьте пару-тройку солдат, чтобы минимизировать огонь, а затем переходите к самим казармам: выстрел ваш, выстрел в вас, отступление. Лавка вас особо не вылечит — аптечки там нет. Теперь пригодятся Риперы, о которых я говорил выше. Шлепните обоих — и два заряда мегаэнергии у вас на блюдечке. Напоследок добейте повылазивших из казарм снайперов, и путь к рипероходу свободен. С этого момента и на следующие три миссии экшн превращается в симулятор а-ля Кавасаки-2000: управление Делфи меняется на управление рипероходом с Делфи на борту. Ледяные скалы пробиваются либо ракетами, либо функцией турбоускорения (и тот и другой бонус вам встретится на пути). Таким образом, вы доберетесь до центра карты — там четыре островка, две казармы и два Райка. Порядок уничтожения: с глиссера разбомбите казармы, не приближаясь к ним. Ни в коем случае не привлекайте внимание Райков. Увидели — будет жарковато. Ракеты и самонаводящиеся заряды можно найти на островках. Если останутся боеприпасы, положите парочку снайперов. Когда арсенал катера закончится, прыгайте с него в воду и продолжайте войнушку на своих двоих. Когда стражники и невесть откуда взявшиеся Риперы откинут копыта, переходите к Райкам. Потом садитесь в скутер и перепрыгивайте через пропасть на противоположном краю острова, используя турборежим и пробивая в полете стену. Формально всю эту бойню в центре острова можно опустить, перепрыгнув пропасть сразу. Но тогда не интересно. Если ваш рипероход потоплен, не отчаивайтесь. Продолжайте плыть, простреливая стены огненными стрелами. Подготовка к Большой гонке в чертоги королевы Сапфо предваряется зачисткой местности от стрелков. Казарм нет, поэтому сделать это не сложно, к тому же две лавки должны подпитывать вас достаточно успешно. Грибовидное сооружение, преобразуемое снайперами в дзот, пожалуй, единственное, чего стоит опасаться. Хотя оптика на арбалете позволяет с легкостью сделать аккуратную дырочку во лбу оппонента, а не где бы то ни было. А лбы стражники совсем не берегут. Теперь к гонке. Четыре круга, четыре оппонента, порядка десяти «ворот» в круге, трое пропущенных по ходу гонки ворот — проигрыш, не первое место —

Этому вимпу не поздоровилось. Наверное, ключница водку делала, если Кабуто закусывает с таким ожесточением. Хотя жертве на это уже положить.

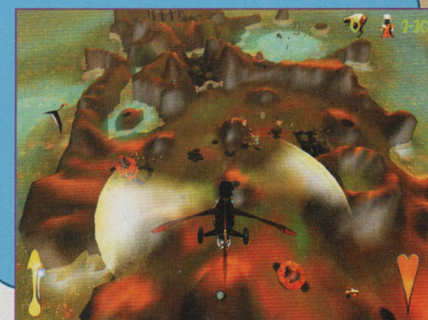
проигрыш. Жестоко, но факт. Первую попытку убейте на то, чтобы досконально прочувствовать динамику скутера в водной среде и на суше. Не гнушайтесь собирать бонусы, ибо «спереди противник — есть конкуренция; сзади противник — сами знаете». Попасть обычной ракетой в скутер стражника очень сложно, все равно что на максимальной дистанции попасть винтовочным зарядом в бегущего снайпера. Поэтому по возможности пользуйтесь самонаводящимися ракетами. Турборежим оставляйте на последний, четвертый круг, когда будет решаться исход гонки. Выигрыш в трех гонках (каждая последующая будет добавлять конкурентов-участников) приведет вас к флоту Сапфо, и здесь миссия полностью повторяет первое задание в ледяной пустыне. Единственное, что теперь кроме казарм заклинанием «Торнадо» надо уничтожить еще и флот Рипер. Флот составляют три сооружения на воде невдалеке от места начала миссии. Два корабля уничтожаются оружием, большой — спеллом «Торнадо».

● *Дареному Кабуто промеж зубов, конечно, не смотрят... Хотя! Вот у вас, гражданин, и здесь дырочка, и здесь кариес наметился. Да, к стоматологу надо!*

Не гнушайтесь подбирать души убиенных снайперов — они ближе, чем вимпы. Добравшись до самой Сапфо, готовьтесь к активности с самого начала миссии — пять секунд мамаша будет бездействовать. Оперативно кастуйте спелл замедления и снимайте ее несколькими точными арбалетными выстрелами. Победа перенесет вас в тело ужасного Кабуто, помесь Годзиллы и Кинг-Конга.

Кабуто

Играя за Делфи, вы должны были привыкнуть к тому, что соседство с пираньями уже не настолько губительно, насколько казалось на первый взгляд. Теперь задача по адаптации к новому герою усложнилась. Да вы еще и высотой с трехэтажный дом. Кабуто на первых порах вообще не обладает дистанционным оружием. Его арсенал — зубы и мощнейшие конечности. Первыми — рвем на части, вторыми — давим в лепешку. Причем тут уже каждый противник может стать обедом — хоть Рипер, хоть снайпер, хоть злобный Смарти. Теперь можно наконец-то вплотную приблизиться, например, к казармам и буквально раздавить их, не обращая внимания на охранников, тщетно пытающихся пробить вашу шкуру. Красота! Правда, в скорости гигант несколько уступает. Но! Можно бегать (не долго) и достаточно высоко и далеко прыгать (аналог турборежима у Делфи). Кушая неугодных, Кабуто растет над собой. Чтобы окончательно вырасти, ему нужно съесть штук пять или шесть злобных Смарти. Вырастает соответственно его сила и все такое. После прохождения очередной стадии полового созревания и продолжая поглощать Смарти, вы получаете возможность размножаться и откладывать яйца, которые впоследствии станут детенышами (своего рода Телы, Рэджи, Гордоны и Беннеты). Анатомическое строение организма Кабуто допускает максимально не более двух питомцев. Да! И ни в коем случае не купайтесь — на глубоководье Кабуто тонет, как топор. Первые три миссии посвящены тому, чтобы Кабуто вырос до своего нормального размера. Карта указывает на расположение злобных Смарти, за которыми нужно поохотиться. При вашем появлении коротышки попытаются попрятаться в домики — не страшно. Шесть мощных ударов лапами, и от строения остаются клубы пыли. А бедный Смарти трясется от страха посередине. Индикатор справа покажет насколько заполнен желудок Кабуто, переваривающий лилипутов. Когда он заполнится до конца, вы в буквальном смысле вырастете и сможете использовать увеличившуюся силу на благое дело



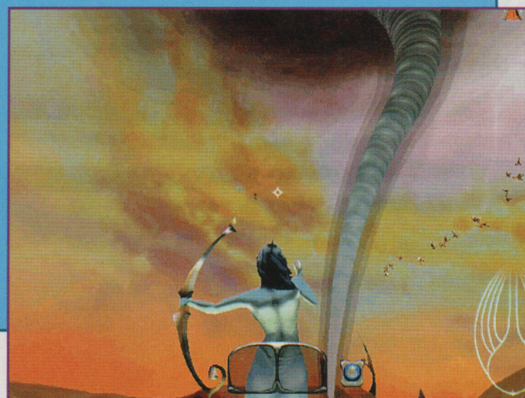
Оппозиция

Вимпы — безобидные зверушки, идущие на корм Смарти при строительстве баз. Путешествуют стаями на небольших скоростях. При звуке выстрела панически бегут. Умирающий вимп распадается на несколько кусков мяса и душу, которые через несколько секунд исчезают. Разумно отстреливать слабых животных, отстающих от общей стаи, чтобы не беспокоить остальных. Сопротивление — эквивалент прямому попаданию заряда РПГ.

ПВО — ракетная установка, реагирующая на активированный джетпак. Ракеты снабжены системой наведения, и укрыться от них практически невозможно, если под рукой нет сигналов. Губительны для ваших коллег. Уничтожайте их в первую очередь с дальних дистанций. Сопротивление — эквивалент пяти попаданиям РПГ.

Райки (дьявольские Риперы) — наиболее опасные представители семейства Риперов. Обладают полным пакетом боевых заклинаний. Близорукость не позволяет видеть врага на расстоянии, поэтому единственное естественное оружие уничтожения — снайперская винтовка. Сопротивление — эквивалент одному попаданию в голову или двум в торс из снайперской винтовки.

перехода на следующий уровень. В частности, на первых трех надо сломать несколько ворот: деревянные, каменные и стальные. Последние поддаются только атаке ярости, которую можно получить лишь при соответствующем росте. Также используйте это супермощное оружие для уничтожения турелей и строений. От турелей, палящих сверху, есть только одно спасение — спрятаться прямо под ними. В остальном куча тварей, вас одолевающих, будет казаться ничтожной, а выстрелы — комариными укусами. Поглощая очередного Рипера, вы восстановите вдвое больше энергии, чем тот успел у вас отнять. С казармами снайперов и гнездами Риперов можно обойтись вообще брутально: быстро. Поэтому в таком случае рекомендую одно строение все-таки сровнять с землей. В одночасье вы столкнетесь со снайпером или турелью, палящими с недосягаемого для вас места (с удаленного острова, например). В этом случае киньте в супостата другим атакующим, используя снайперский прицел. Если есть потомки, прикажите им атаковать остров (детеныши могут плавать в отличие от вас). Гигантские гнезда Риперов и казармы разрушаются с нескольких атак ярости. Если вы знаете, что впереди предстоит жаркая битва, обязательно отложите пару яичек. Одна голова хорошо, а три все одно лучше. Особенно это касается атаки турелей. Подпитывайте детенышей вимпа-



Сразу вспоминается старый, добрый «Волшебник Страны Оз». Наверное, Делфи тогда перестаралась и заслала свой торнадо в Канзас.

переглотать всех атакующих, потом занять место рядом со входом и глотать каждого вновь народившегося гада. Идеальное средство для восстановления энергии. Нахождение поблизости двух бараков или гнезд может быть опасным — твари будут плодиться слишком ми, чтобы они тоже росли и набирали силу. Атака потомками не так проста, как Мекками, — зверюги требуют особого приглашения. Надо сначала указать на отпрыска и только после этого отдавать ему распоряжения (убить или съесть).

Возрадуйтесь, любители оптических прицелов. Вот уж где раздолье-то! Можно не просто снести полголовы противнику, а зарядить пульку ровно между глаз.

На карте показаны все точки, жизненно важные для выполнения миссии, как то: Смарти, ворота, секретные проходы. Если вы не можете чего-то найти, не отчаивайтесь. Просто знайте, что это «что-то» именно там и нигде больше. Пробившись через «картонные» стены, вы получите доступ к вулканическим камням, которые можно кидать. При этом они будут наносить еще больше разрушений, чем кидаемые враги. В частности, крепость разрушается именно при помощи этих камней. Добравшись до Кристалла между двумя казармами, вы имеете шанс обрести очередное оружие. Разбив драгкамень, в осколках найдете увеличительное стекло, своеобразный органический лазер. Используйте его в качестве дальнобойного оружия, такого, к которому вы уже так привыкли, играя за двух других персонажей.

При конфронтации с Райками особо опасайтесь спелла замедления течения времени, к тому же если вас окружают мегариперы. Вы не сможете добежать до них, а они будут поливать Кабуто дождем мегаплазмы, способной испепелить любого за несколько секунд. Поэтому никогда не замирайте на месте, двигайтесь по возможности зигзагами. Учитывайте, что Райки будут направлять спеллы не прямо в вас, а на пару шагов вперед, чтобы подловить прямо в центр кастинга. Если вы чувствуете, что враг наседает, забейте на битву и попробуйте пробежать эту территорию со скоростью 90 км/ч, делая вид, что прогуливаетесь. Наносимые повреждения могут быть несопоставимо меньше тех, которые вы получите в бою даже при условии периодичного восстановления энергии за счет поедаемых врагов.

Единственное, на чем следует заострить внимание напоследок, это убиение самого гражданина Кабуто (по сюжету, играя за Кабуто, вы были лишь переродившейся Делфи). Монстра нужно замочить дважды: первый раз он подыхает от одного удачного удара Делфи (то есть ему подобного), второй раз с ним придется рубиться Базом. И здесь есть одна фича — в центре бойцовской площадки находится что-то типа волчьей ловушки (яма с решеткой сверху). Проваливайтесь туда и мочите Кабуто снизу. Его уязвимым местом (как, кстати, и у его детенышей. Вспомните Мекков) является зеленая дырка на брюхе. Попасть трудно, зато безопасно — Кабуто до вас не дотянется. Вот и все. Хэппи энд. Монстр повержен, Смарти ликуют, все друг друга любят, а я, с вашего позволения, сейчас рвану вместе с парнями на Маджорку. Говорят, им в бары завезли удивительное, свежайшее пиво... MG

Добрый дяденька Ганлок всем подарков приволок

Краткое пособие по уничтожению боевой техники

Не столь давно попала в мои жадные ручонки коробочка с симпатичненьким дядечкой и надписью Gunlok. Не мудрствуя лукаво, порешила я, что слово это — название игрушки, скрывавшейся от меня в коробочке. И оказалась права. Rebellion решила порадовать нас очередной бродилово-стрелялкой с элементами RPG. В ходе просмотра вступительной мультяшки я уяснила еще одну простую истину: дядечка с обложки и есть этот самый Ганлок, крутой парень спецназовец, спаситель человечества от гнета злобных порождений людского гения, в просторечии именуемых роботами.

Надежда Величай
aka Pekveninos

Проходя, гасите всех!
Почти®

Небольшой совет: прежде чем начинать игру, потрудитесь пройти обучающую миссию или хотя бы изучите все горячие кнопки. А если вы, уважаемые, отличаетесь такой же дырявой памятью, как и я, то лучше записать на бумажке. На первых порах будет весьма полезно.

Начало пути

Сначала вам надо дезактивировать или уничтожить панели управления лазерными заграждениями и проникнуть на территорию металлоперерабатывающего завода. Вам приданы два персонажа: Ганлок и Элинт.

С экипировкой у обоих напряги, не густо у них ее. Посему первейшей вашей задачей будет обшарить все попадающиеся в поле вашего зрения кучи металлолома. Перемещаться следует короткими перебежками от кучи к куче. Добежав, прикидывайтесь ветошью или железным хламом, если вам так больше нравится. Гарантировано, что ни один из вражеских роботов вас не заметит, кроме робомин.

Прямо по курсу находится вход в канализационную систему завода. Продвигаться надлежит именно в том направлении. За парочкой камней находится ближайшая к вам куча металлолома. Переместив обоих персонажей в эту кучу, задействуйте осветительные ракеты. Подходы к канализации охраняет робот стражник.

Чтобы не перезаряжать по нескольку раз туда-обратно патроны и осветительные ракеты, используйте горячую кнопку запуска последних.

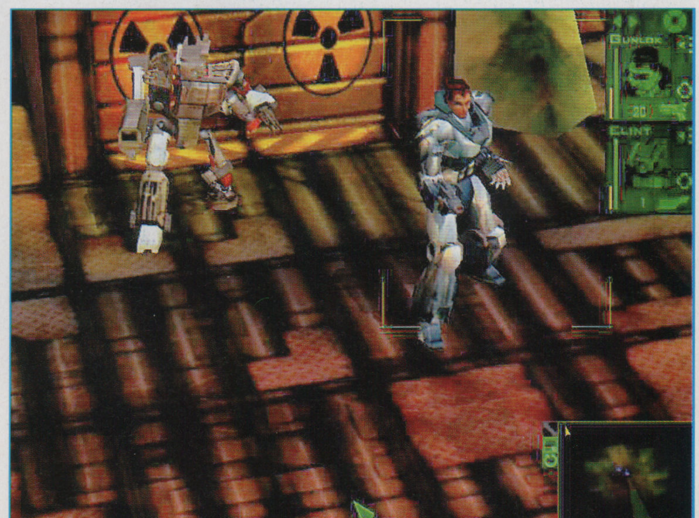
Расстреляв стражника, продвигайтесь вперед тем же Ганлоком. Он лучше подходит на роль киллера-разведчика. Прямо за своеобразными воротами вы натолкнетесь на несколько куч металлолома, они отлично подходят на роль укрытия. Спрячьтесь в ближайшей куче и задействуйте осветительные ракеты. Это исключит возможность внезапного столкновения со стрелком, патрулирующим местность. Он ходит по кругу, задерживаясь в каждом углу. Дождитесь, когда стрелок отойдет в дальний угол, и установите мину с дистанционным управлением между тремя кучами металлолома, что у входа. Следите, чтобы робот вас не засек. Ну и переберитесь подальше от самой мины, лучше вправо, если смотреть с той стороны, откуда вы пришли.

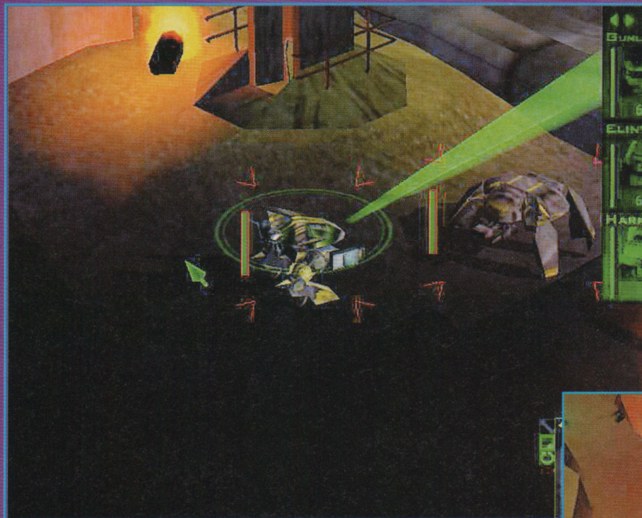
После того как стрелок уничтожен, смело облазьте все кучи, находящиеся ДО лазерного заграждения. Не забудьте пройтись и по оставленной за спиной территории. Потом подтягивайте Элинта к лазерному барьеру и, сменив пистолет на устройство интерфейса, откройте первое заграждение! Внимание! Сразу за заграждением находятся минобот

Паспорт

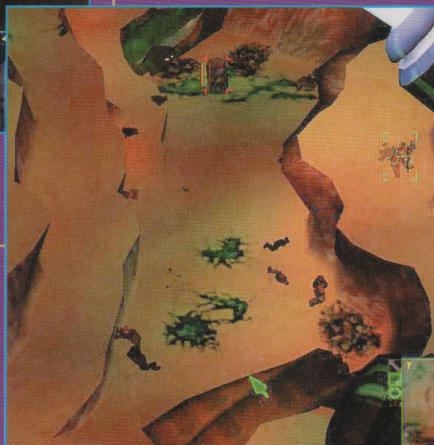
Gunlok

Жанр:	action с элементами RPG
Издатель:	Virgin Interactive
Разработчик:	Rebellion
URL	http://www.rebellion.co.uk





Вот они какие, монстры жуткие. Вот что-то не верится, что человеческий гений ТАКОЕ построил. Если только игроделы какие проект разрабатывали.



и несколько куч метеллолома. Или обезвредьте робота с помощью Элинта или расстреляйте. Опять задействуйте осветительные ракеты, чтобы избежать сюрпризов. Тут же вы обнаружите автономного стражника и еще один минобот. Kill`em`all! Все собранное добро сгрузите Ганлоку и вперед.

Отсюда три пути: вверх, налево и направо вниз. Внизу «сокровища» охраняют стражник и несколько робомин. Подстрелите бочки с горючим, а детонация довершит дело. На другой стороне каньона, рядом с панелью управления, находятся стражник и охотник. Охотника уничтожаете с помощью встроенного импульсного оружия, а стражника — взрывом бочек с горючим.

На плато, где остался Элинт, тут же прилетят трое стражников. Изведите их посредством отстреливания и заманивания на ваши мины.

Справа наверху находится хитрый ящичек с генератором поля. Направляйтесь Элинтом в ту сторону и дезактивируйте миноботы. Ни в коем случае не взрывайте эти мерзкие создания рядом с ящиком, просто незачем будет его открывать. Затем дезактивируйте первую панель управления. Вторая расположена наверху слева. Ее охраняют 2 охотника. Используйте гранатомет и двигайтесь, двигайтесь. Дезактивируйте панель, соберите все, что не успели, и вперед на следующий уровень.

Установите в настройках восстановление здоровья по завершении миссии. Не пожалеете.

Не все то утиль, что металлолом

Теперь вы займетесь поисками лифта, ведущего наверх, и выхода с уровня, попутно собирая все оружие, какое найдете. Не забывайте пользоваться ракетами, это убережет вас от массы неприятных встреч. Двигайтесь налево, собирая сюрпризы. Ганлока отправьте налево, на мостки, и сверху освещайте местность, а Элинтом двигайтесь вправо, вдоль турбин. Уничтожив несколько миноботов, засадьте Элинтом в куче. Ганлоком пройдите до поворота направо и выстрелите осветительными ракетами. На площадке находятся два стражника и пара бочек с горючим.

Старайтесь использовать расположение противника против него. Взрывайте в первую очередь бочки, находящиеся рядом с ним. У них-то брони нет, а детонируют не слабо.

Расправившись с ними, засветите местность. Следующую площадку патрулируют два стражника, справа, почти под вами, тоже стражник. Слева внизу площадку оккупировали миноботы, а еще ниже и немного позади бьет копытом в пол вражеский скатар. Подойдя к самому краю платформы, расстреляйте того стражника, что ниже справа. Потом уничтожьте одного из стражников, находящихся на площадке, и быстренько спрячьтесь в ближайшей куче металлолома. Выждав момент, прикончите и второго.

Дальше смело двигайтесь прямо налево. Подорвите бочки, что на площадке с миноботами, и с особым цинизмом расстреляйте сверху скатар. Подведите Элинта и соберите все, что плохо лежит. Вернитесь на самый верхний мостик и используйте осветительные ракеты. Внизу слева — автономный стражник, минобот и утяжеленный скатар.

Обязательно поднимите бесконтактную карту, которая останется после уничтожения скатара. Без нее вы не сможете открыть дверь, ведущую к лифту.

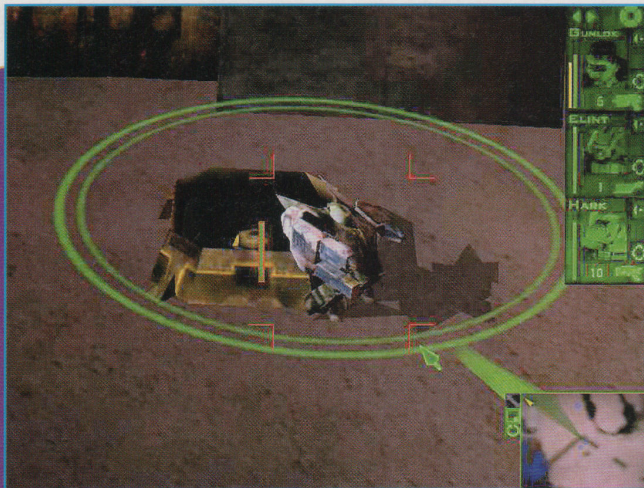
Идите направо вниз, там притаилась группа миноботов. Затем продвигайтесь прямо и налево. Сразу за дверью, ведущей к лифту, находится скатар. Чуть позже невесть откуда с обеих сторон от двери выползут миноботы. Учтите, на верхней площадке вас поджидают охотник и миноботы. Расправившись с ними, откройте все ящики с помощью Элинта и соберите имущество. Прямо перед вами — выход на следующий уровень.

Не взлетим, так поплаваем

На этом уровне вы найдете третьего из своей команды, робота-разведчика Харта. Активируйте его и экипируйте соответственным образом. Ваша задача заключается в том, чтобы открыть шлюз и отыскать летающую платформу. Внизу, где вы находитесь, расположено множество куч с мусором, спрячьтесь в них и как следует оцените обстановку.

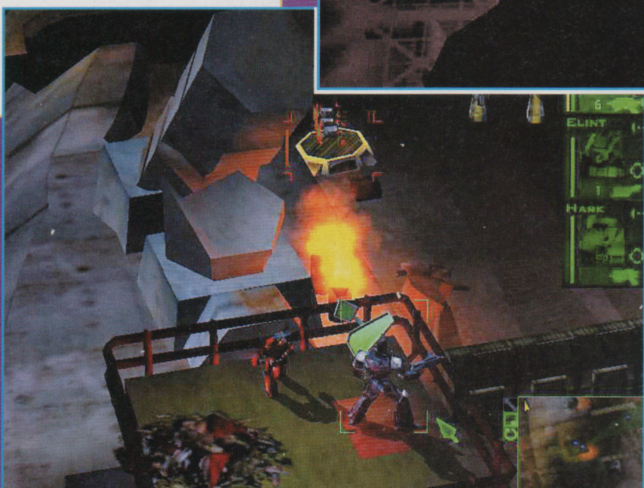
Чем большим количеством устройств улучшения визуальной системы обладает тот, кем вы пользуетесь, тем полнее данные. Лучше всего использовать Элинта, снабженного наибольшим количеством слотов.

Слева от вас — утяжеленный стрелок и скатар. Слева же, на площадке вверху — автономный стражник. Справа — летающая платформа. Но, чтобы до нее добраться, придется обойти все вокруг. Платформу охраняют охотник и стражник. Там же расположена пусковая шахта.



Между двумя блоками стены есть щель, в которую спокойно пролезет Харк. Но она заминирована. Сначала разминируйте ее Элинтом, а потом уж и малыша пускайте на разведку.

Уничтожайте шахты в первую очередь. Этот мерзкий девайс плодит стражников пачками.



Нам бы только день простоять да ночь продержаться... А там, глядишь, у них патроны закончатся. Вы в это верите? Нет? Ну я так и думала.

Затем направляйтесь Харком налево. Там вас поджидают вездесущие миноботы. Слева же располагается площадка с панелью управления шлюзом и охраняющим его стражником. Установите мину с дистанционным управлением или часовым механизмом в лифт и отправьте его вверх. Все, путь свободен. Находясь наверху, осмотрите местность. Слева — скатар, вооруженный гранатометом, пусковая шахта и замаскированная турель. К сожалению, турели обнаруживают себя и становятся доступны идентификации лишь после первого выстрела.

Открыв шлюз, поднимайтесь Ганлоком по лестнице на площадку. Оттуда растреляйте из гранатомета пусковую шахту и охотника. Затем разведайте обстановку слева с помощью осветительных ракет. На углу, прямо на вашем пути, расположена плазменная турель. Расправившись с ней, подтягивайте остальных членов отряда наверх.

Обегите Харком все кучи и соберите все, что плохо лежит. Расстреляйте стражника с верхней площадки из плазменной винтовки, а оставшиеся гранаты используйте для обстрела скатара и стрелка, находящихся за стеной. Затем дезактивируйте их с помощью Элинта и довершите праведный суд с помощью лазерного пистолета Харка. Проникните за ограду и соберите все, что найдете в кучах. Харком же расстреляйте пусковую шахту и, установив дистанционную или контактную мину, заманите на нее скатар. У самого входа на мост вас поджидает лазерная турель. Расстреляйте ее из гранатомета и продвигайтесь по мосту.

С той стороны стоят два так и не опознанных робота (они безропотно погибли под выстрелами Ганлока). Переведите группу через мост, но будьте осторожны дальше: почти у самого лазерного заграждения мается одинокий скатар, а справа за колоннами притаился выводок миноботов. Прежде чем дезактивировать панель управления, изничтожьте последнего стражника и минобота, охраняющих платформу. Сразу за заграждением находятся 2 ящика с подарками от роботов, вскройте их. Обшарьте весь мусор и смело направляйтесь к платформе.

X-files

Но рожденный ползать летать не может. Посему вскоре платформа упадет, и вы окажетесь

Оружие

Плазменный пистолет
Полуавтоматический пистолет. Мощность: 18 Вт. Боеприпасы: стандартные и усиленные плазменные патроны, плазменные осветительные ракеты. Вместимость магазина: 10—20 патронов.

Плазменная винтовка
Среднепехотное оружие. Мощность: 40 Вт. Боеприпасы: стандартные, усиленные, тяжелые и самонаводящиеся плазменные патроны, плазменные осветительные ракеты. Время перезарядки: 1 с. Вместимость магазина: 10—20 патронов.

Плазменный карабин
Среднее оружие мощностью 32 Вт. Боеприпасы: стандартные, усиленные и тяжелые плазменные патроны. Время перезарядки: 1 с. Вместимость магазина: 10—20 патронов.

Гранатомет
Тяжелое пехотное оружие. Боеприпасы: стандартные и тяжелые гранаты. Время перезарядки: 2—3 с.

Лазерный пистолет
Компактный пистолет мощностью 10 МВт. Источники энергии: энергетические пакеты СП1 и СП2. Повреждение: 12—18. Лазерная винтовка средней мощности. Источник энергии: энергетические пакеты СП1 и СП2. Повреждение: 12—18.

Тяжелая лазерная винтовка
Мощностью 50 МВт. Источник энергии: энергетические пакеты СП1 и СП2. Время перезарядки: 2 с. Повреждение: 12—18.

Энергетический пульсар
Разрушительное энергетическое оружие. Источник энергии: энергетическая капсула ЭК45. Повреждение: 120/с.

Огнемет
Выбрасывает жидкое топливо из быстрозаменяемых топливных баков. Горючее: стандартное и сгущенное топливо для огнемета.

Ракетная установка
Оснащена автопогрузчиком, использует всю серию ракет калибром 105 мм. Заряд: легкие и средние ракеты. Время перезарядки: 4 с.

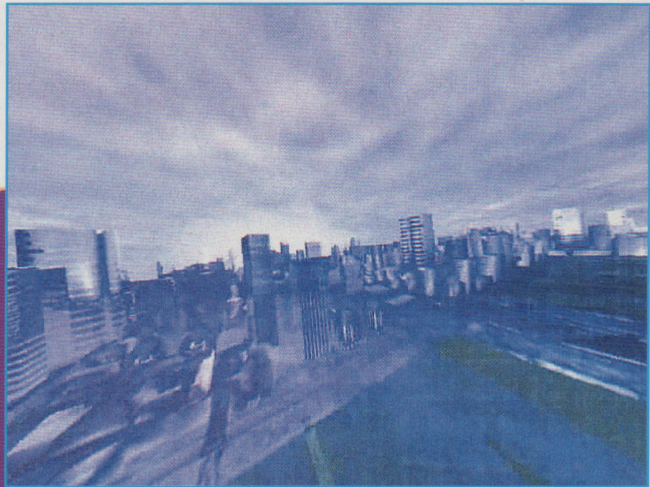
в районе запрятанного под землей бункера с важной информацией. Ваша задача — найти вход в бункер и получить эти файлы.

Не забывая использовать осветительные ракеты, продвигайтесь направо короткими перебежками. Слева на плато расположились скатар и два тяжелых минобота. Справа вверху идет карниз с кучами всяческого добра. Элинта отправьте направо, собирать имущество, а Харком и Ганлоком пройдите прямо до самого конца и поднимитесь на возвышенность. Оттуда можно расстрелять скатар и засветить местность.

Спуститесь в низину налево. В самом дальнем углу есть небольшой водоем, в нем притаились хитрые миноботы. Еще дальше слева, вне пределов досягаемости, на плато находится укрепленный склад ценных девайсов. Его охраняют вражеский бегун и 2 скатара. Обыскав все кучи в этой низине, продвигайтесь прямо до очередной глубокой лужи.

Помните, что прятаться можно не только в кучах металлолома, но и в воде. Главное, чтобы она скрывала присевших персонажей с головой.

Сразу за ней нарезает круги стражник. Отправьте на разведку Харка, пусть он продвигается прямо и направо. Осторожно, можно напороться на миноботов. Поднимитесь наверх и исследуйте все кучи, потом осветите местность. В центре низины — некое разрушенное строение, в руинах которого скрываются вездесущие ходячие мины и 6 стражников. Ганлок спокойно с ними расправится. Рядом с бывшим зданием роботы устроили что-то вроде охраняемого склада. Внутри ограды находятся 6 стражников и лазерная турель. Ее можно уничтожить с помощью гранатомета.



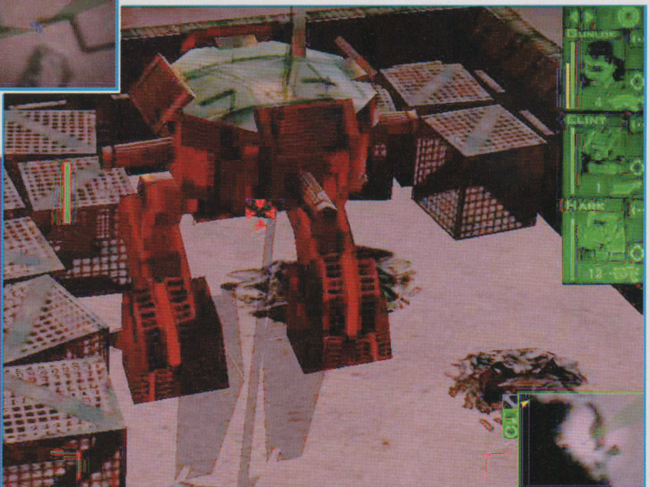
Ты помнишь, как все начиналось? Какая красота была, и счастье было так возможно, и не только так. И, как всегда, кому-то надо было все испортить.

Сейчас мы их посмотрим, сейчас мы их сравним. Нам бы только смочь, нам бы только суметь, нам бы только вскрыть. Ребята прямо весь рот откроют.

Будьте осторожны, внутри полно бочек с горючим — вы можете случайно взорвать ящики с добром. И тогда станет незачем ломиться внутрь.

Дальше по пути следования притаились лоб и скатар. Расправившись с ними, подтяните весь отряд внутрь заграждения и вскройте ящики. Самой ценной находкой является бесконтактная карта, без которой вы просто не сможете проникнуть в бункер. Сначала пройдите вперед. Вверху слева, на площадке, находится стрелок. Будьте осторожны, кроме гранат, он, похоже, вооружен и ракетами. Внизу, за трубой, на куче металлолома примостился минобот. А справа путь к кучам преграждает недоломанный забор. Примените мину, чтобы проделать в нем брешь. Прямо будет небольшой каньон, вход в который завален камнями. Заложите несколько мин и взорвите их разом. За камнями притаились миноботы. Добейте уцелевших после взрыва и поднимайтесь всем отрядом на карниз справа, отстрелив патрулирующих его стражников.

По другой стороне провала бродит скатар. Его можно из-



ничтожить и без применения гранатомета. Чуть дальше карниз патрулируют еще 2 стражника, а внизу удобно расположился скатар, сопровождаемый миноботами. Перебежав по мостику на левую сторону, вы обнаружите, что у самого входа в бункер вас поджидают две адвесорные турели и три разрушителя. Все это добро лучше ломать с помощью гранатомета.

Спускаясь Харком с карниза, в низине вы обнаружите остатки домика. Там засели стражники и миноботы. Проще всего будет обстрелять

друг от друга, 2 пусковые шахты. Там же бродит одинокий скатар. Если скатары прекрасно убиваются плазменными патронами, то шахты лучше уничтожать из гранатомета. Кроме того, на трубах — хитрые девайсы.

Используйте Элинта, чтобы разрушить их, это обязательно, иначе лазерное заграждение, за которым находится Френд, отключить не удастся.

Обежав всю доступную вам местность по верху, спускайтесь на лифте. Внизу со

Как парит, ясный сокол, нет, бери выше, орел! Вот только далеко ли улетит? Сомневаюсь, уж очень средство передвижения подозрительно выглядит.

их гранатами. Если двигаться параллельно правой стене, то впереди внизу вы увидите скатар и вездесущего стражника. А чуть левее — плазменную турель, окруженную всяческими ящиками и бочками с горючим.

Вернитесь Ганлоком на правый карниз и расстреляйте из гранатомета охотника, притаившегося в луже у трубы. Будьте осторожны, он вооружен ракетами. Затем опять возвращайтесь Ганлоком на левый берег и по мосткам пройдите в глубь вражеской территории. В низине — еще один стрелок. А чуть поодаль вы наконец-то в пределах досягаемости видите бегуна и 2 скатара. Не мудрствуя лукаво, примените к бегуну встроенное импульсное оружие, а скатары просто и цинично расстреляйте. А затем присоединяйтесь к Элинту и Харку. Чтобы пройти к бункеру, заложите мину у камня, перекрывающего проход. Потом отключите лазерные заграждения, соберите все, что еще не успели, и бегите к бункеру.

Скажи мне, кто твой друг...

Там вы получите информацию о четвертом члене команды. Вам предстоит его спасти. Дезактивировав лазерное заграждение, поднимитесь на лифте на площадку. Будьте осторожны, внизу, непосредственно за забором, прогуливается парочка скатаров. Пробегитесь Харком по мосткам до следующей площадки и осмотритесь. Внизу слева расположена пусковая шахта, а справа на горке — автономный стражник. Подведите Ганлока на возвышенность по мосткам, минуя площадку, и пробегитесь везде, куда сможете добраться по верху. Внизу справа тусуются 3 скатара, а слева, не далеко стороны входа — стражник, если пройти дальше в ту сторону, то обязательно встретятся еще. Направо есть проход, там нет роботов, но местность рядом

Персонажи

Ганлок. Мужчина 32 лет от роду, командир с подготовкой в специальном воинском подразделении. Носит реактивную энергетическую броню, оснащенную импульсным оружием, работающим в режиме разведки. На броне способен нести до трех дополнительных модернизирующих ее устройств, может быть вооружен практически любым типом оружия.

Элинт. Достаточно медленный робот-андроид, может оснащаться практически любым оружием из арсенала тяжелой пехоты, кроме гранатомета и более совершенных видов оружия. Кроме того, укомплектован устройством для дезактивации робомин противника и их систем управления лазерными заграждениями. При наличии специального энергоблока может восстанавливать энергозапас Ганлока.

Харт. Второй из роботов. Может быть оснащен только легким оружием, зато он самый быстрый из ваших персонажей. Мал ростом, за счет этого может проникать в такие места, куда остальному отряду путь заказан. Лучше использовать его для разведки и отстрела робомин и легких роботов противника.

Френд. Тяжелый медленный робот, менее пробиваем, чем Элинт и Харк, но отнюдь не неуязвим. Может быть вооружен самым мощным оружием: гранатометом и ракетной установкой. Предназначен для уничтожения тяжелой техники противника.

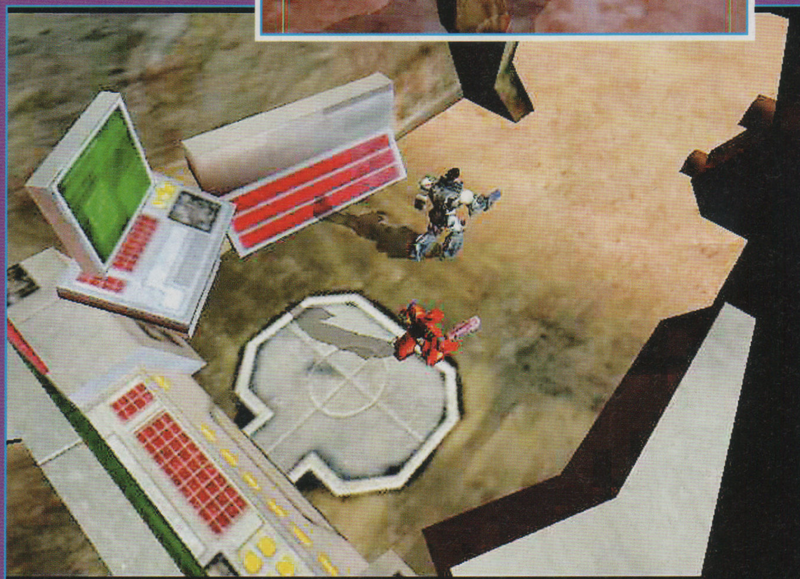
с кучей металлолома заминирована, пройдитесь туда Элинтом. Прямо по курсу вокруг кучи стоят несколько ящиков. Там тоже все заминировано. Будьте осторожны, где-то на воле бродит еще один скатар. Собрав все добро, идите к Френду. Активируйте его и, вскрыв все ящики, снабдите оружием и прочим добром.

За пределами ограды расположена еще одна пусковая шахта, а проход к выходу преграждает лазерное заграждение. За ним находятся 3 турели. Будьте предельно осторожны, они стреляют ракетами. Поднимитесь на лифте на площадку и по мосткам пробегите на горку. И уже оттуда расстреляйте турели из гранатомета. Выход охраняет скатар, вооруженный гранатометом. Отстрелите его сверху и всем отрядом двигайтесь к выходу.

Энергетический бум

Следующая задача — активизация узла энергии Земли. Сначала двигайтесь налево до первой кучи, там спрячьте всех членов отряда, кроме Харка. Им продвигайтесь дальше налево. Вам встретится пусковая шахта. На нее уйдут 2 мины. Сразу за заграждением слева себя обнаружит лазерная турель, а справа — скатар. Спрятав Харка, Френдом поднимитесь на заграждения и из гранатомета расстреляйте их, а так же еще 2 турели и стрелка, затем продолжайте двигаться налево. Внимание, впереди находится большая группа миноботов, усиленная стрелком.

Подтяните Ганлока, вооружив его гранатометом. На укреплениях бродит парочка лобов, чуть левее, в самом углу — еще один стрелок, а внизу — минобот. С вашей стороны укреплений расположена еще одна пусковая шахта, а с той стороны — еще 2 турели и несколько миноботов. Проход закрывают бочки с горючим, второй лоб — рядом с ними. Подтяните весь отряд к проходу и засветите местность.



Прямо у второй линии укреплений стоит еще один стражник. На самих укреплениях рядом с бочками бегает лоб. Двигайтесь налево, там вас встретит еще одна турель, а на укреплениях еще парочка лобов. Поднимитесь наверх, за стеной притаились стрелок и несколько миноботов. Вы в двух шагах от цели своего путешествия, но по периметру узла расположены адвесорные турели. Их можно подорвать с помощью мин.

На каждую турель потребуется по 2 мины, посему постарайтесь снабдить Харка как можно большим количеством мин с часовым механизмом и дистанционным управлением.

Уничтожив турели, поднимитесь на двух лифтах на самый верх и соберите все добро, а затем спокойно продвигайтесь к самому узлу. Установите 2 персонажей на зеленые впадинки, это активирует мост, и одним из членов отряда пройдите к пусковому механизму. Ура! Мы опять победили!

Засада

На следующем уровне вы сразу же попадаете в засаду стражников, посему задача уничтожения роботов и запасов горючего не является легковыполнимой. Также вам надлежит разыскать сведения о новом виде оружия. Вам безумно повезло, если вы всех перебили. Две пусковые шахты штампуют стражников с такой скоростью, что просто уму непостижимо. Кроме того, в одной из комнат притаился скатар. Зато девайсов пользительных в округе видимо-невидимо.

Продвигайтесь влево, но будьте предельно осторожны, немного впереди расположены три пусковых шахты подряд. А на самой площадке вас подстерегает громадный дурилка-робот. Используйте против него пульсар. И эффектно, и разрушительно.

Чуть поодаль находятся 2 большие цистерны с горючим и лазерное заграждение. На самом деле можно не мудрить с дезактивацией оного, а просто взорвать обе цистерны. И всего-то 4 мины потребуется. Перед вами на площадке вверху бродит лоб. Снимите его и поднимитесь Ганлоком на лифте. Советую задействовать голограммный генератор, тогда вы спокойно пробежитесь по мосткам на следующую площадку и обнаружите еще парочку лобов внизу. Остальными членами команды осмотрите местность. Слева в самом углу топчутся по кучам металлолома два скатара. Если посмотреть в котлован, взгляду предстанет целая толпа лобов. Kill`em`all.

Будьте осторожны, рядом с машинкой хитрые роботы установили мины.

Затем всем отрядом переберитесь по мосткам на вторую площадку. Оттуда расстреляйте турель, загораживающую путь

вперед. Лучше всего это сделать с помощью ракетной установки. А дальше снабдите Ганлока самой прочной броней, подкиньте ему аптечек и боеприпасов и отсылайте его вперед. На том берегу «великой реки Ганг» противник установил целых 3 пусковых шахты. Так что мало вам не покажется.

На одной из «цистерн» находится стрелок с идентификационной картой. Без нее вам не добраться в святая-святых. Посему нажмите на зеленый замочек и вперед. Забраться наверх достаточно просто, пробежаться вправо и по горе подняться на первую «цистерну» и далее по мосткам. Получив карту, соберите отряд вместе, осмотритесь и отпирайте главный замок. И вот тут-то начнется самое интересное. Все взорвется, откуда ни возьмись понабегут роботы, посему, как только узнали все, что надо, сразу же делайте ноги туда, откуда пришли, вернее — в тот самый угол, где паслись скатары. Успели добежать — ваше счастье, миссия выполнена.

За боеголовкой

Вас закинуло на буровую установку, но, если честно, что-то мало похоже. Надо обезвредить ядерную боеголовку.

Сразу слева от вас расположена пусковая шахта, а выше, на площадке, тусуются 3 скатара. Чтобы добраться до пульта управления, придется убить их всех. Как только вход на мост будет открыт, откуда-то прибежит лоб. Двигайтесь по мосту до развилки, дальше налево, встретите скатара. Сам же вход на следующую платформу охраняет лоб. Не спешите сразу бежать вперед, слева за углом на площадке находится стрелок, а внизу, под платформой, бродит еще один лоб. Чтобы подняться наверх, вам надо задействовать лифт, пульт управления которым находится на площадке, охраняемой бегуном. Снять его лучше встроенным импульсным оружием Ганлока. Поднимитесь на лифте наверх. За углом притаился охотник, а на самом верху — лоб.

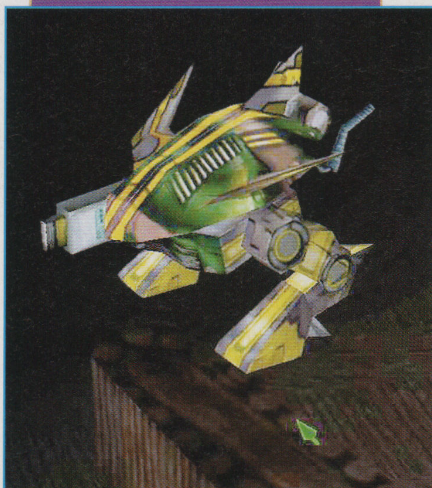
Чтобы собрать все добро, вам очень пригодится Харк. Только он может бегать по торчащей там и тут арматуре.

После возвращайтесь на мост и двигайтесь прямо. Дойдя до развилки, будьте осторожны: на соседнем мосту слева находится скатар, а справа — стрелок. Лучше сразу убейте их, а затем идите прямо. Вход на третью платформу охраняют охотник и скатар. Пробегитесь направо, вдоль стены и поверните налево. За углом на площадке стоит лоб. Вверху — целая прорва роботов, один из которых охраняет пульт управления лифтом. Как только вы добрались до площадки с пультом, внизу появятся еще 2 скатара. Пройдите по решетке до следующей площадки. На ней расположены охраняемые ящики с добром и несколько полезных куч. Теперь вам следует подняться на платформу и спуститься всем отрядом вниз на лифте.

Для этого уничтожьте 2 лобов и стрелка, преграждающих вам путь. Теперь Харком пробегитесь направо, за угол, доберитесь до крана и по его стреле дойдите до следующей платформы. По площадке бегают 2 лоба, а в углу справа — скатар.

В одной из куч лежит усовершенствованный сканер. Обязательно оснастите им одного из членов отряда.

Всех излечит, исцелит добрый доктор Айболит! Постойте. Причем тут Айболит? Это же Элинт Ганлока заштопывает.



Боеприпасы

Стандартные плазменные патроны пробивают комбинированную броню толщиной до 5 см. Калибр: 5,56 мм.

Усиленные плазменные патроны имеют плазменный сердечник большой плотности. Повреждение: 7. Калибр: 5,56 мм.

Тяжелые плазменные патроны Повреждение: 10. Калибр: 5,56 мм.

Самонаводящиеся плазменные патроны имеют встроенный микромеханизм самонаведения. Повреждение: 11. Калибр: 5,56 мм.

Плазменные осветительные ракеты Калибр: 5,56 мм. Время свечения: 6 с. Повреждение: 0.

Стандартные гранаты Повреждение: 17. Калибр: 40 мм.

Тяжелые гранаты несут двойной заряд взрывчатки. Повреждение: 22. Калибр: 40 мм.

Энергетический пакет СП1 Небольшой источник энергии.

Энергетический пакет СП2 Обладающий высокой емкостью источник энергии.

Топливо для огнетушителя Повреждение: 6—12 в с. Вместимость: 20 л. Время горения: 45 с.

Легкая ракета имеет встроенный визуализированный инфракрасный датчик. Калибр: 105 мм. Повреждение: 23.

Средняя ракета имеет титановый наконечник, пробивает практически любую броню. Калибр: 105 мм. Повреждение: 27.

Оглядитесь по сторонам и двигайтесь налево до моста. По нему дойдите до пульта управления лифтовой платформой. Остальным отрядом выйдите на мост и двигайтесь вперед, идите направо до упора. Активизируйте пульт, ворота отопрутся, площадка для перехода поднимется вверх. Осторожно, на ней стоит стрелок.

Проведите весь отряд на третью платформу.

Используя кран, соберите все полезные девайсы внизу.

> Отправьте кран на другую сторону, поставьте Ганлока или Харка на брус и отгоните его обратно.

Затем используйте краны, чтобы перебраться на следующую платформу. На ней внизу находятся турели и стражник. Турели лучше уничтожить из ракетницы. Спуститесь на платформу и пройдите направо. Там внизу площадку патрулируют лобы, а почти под самым карнизом стоят 3 скайберна. Спуститесь на самую нижнюю площадку и идите все время налево. Как только вы добежите до угла, появится стрелок, вооруженный ракетной установкой. Направляйтесь налево и дойдите до трубы, закрепленной на кране. Внутрь трубы поместите Элинта, а Харком запустите кран. Затем вам останется только дезактивировать вражеские девайсы, расположенные на подводной лодке, и забрать боеголовку.

Я иду искать!

Ваша задача проста как дважды два: найти и обезвредить Скарана, самого главного злодея. Вы на корабле, на корме. Слева наверху — пусковая шахта, ее следует уничтожить до того, как она наплодит стражников, лучшее средство — несколько гранат или парочка ракет. Продвигаясь налево, вы встретите весьма недружелюбно настроенную компанию из 6 скатаров и нескольких мелких сторожей. Пробирайтесь от кучи к куче и используйте бочки с горючим. Таким образом доберитесь до лестницы, ведущей вниз. Но не торопитесь спускаться туда, где бродит злобный скатар с гранатометом.

А спустившись, идите прямо, обязательно поверните запирающее колесо, пройдя еще немного, натолкнетесь на лоба и второе колесо. Дальше двигайтесь налево и по периметру. Там сидят в засаде лоб и разрушитель. Поверните третье колесо, вода уйдет, одновременно внизу откроется проход в следующий отсек. Но путь вам преградят 3 скатара, разрушитель и несколько скарфлешей. Расстреляйте их сверху и спускайтесь вниз.

Сразу за дверью, справа, расположена пусковая шахта. Поблизости нет никого, кто мог бы вам помешать разнести ее в клочья. Дальше идите направо до угла. Будьте осторожны, вас подстерегает скатар, а чуть поодаль — охотник. Залезьте на сооружения посреди отсека и осмотритесь. Двигаясь против часовой стрелки, на среднем уровне вы встретите стражника, а на верхнем — лоба. Внизу тоже бродит лоб, в дальнем левом углу. Проникнуть в следующий отсек можно лишь пройдя по верхнему уровню странных сооружений. Мостик ведет прямо к проходу, сразу за ним — лестница вниз, где вас поджидают скатары и стрелки. Один скатар прячется справа за углом. Идите по среднему проходу, где собралось большинство ваших врагов. У задней стены есть лестница наверх. Ее охраняет скатар. А наверху, у бочек, притаились скатар и несколько скарфлешей. От кучи к куче доберитесь до угла, за ним вас поджидают с распростертыми объятиями охотник и разрушитель. Чуть поодаль — еще один разрушитель.

Выйдя на борт, дойдите до трещины. По мосточку сможет пройти только Харк, но впереди видна охраняемая панель управления лифтом. Подманите охранников и расстреляйте из гранатомета. Дальше пробегите Харком до панели управления, а остальную команду спустите на уровень вниз по лестнице.

Ну и что, что толка никакого от этого взрыва? Зато так красиво, дух захватывает. Вам что, жалко, что ли? Пусть человек порадуется.

Почти прямо под панелью находится двигающийся фрагмент мостика. Поставьте на него всех троих и активируйте лифт. Затем продвигайтесь вперед. Будьте предельно осторожны, на корме вас поджидает целая армия! Поднимитесь выше и распотрошите ящики.

Обязательно возьмите ракеты, синенькие такие, смертоубийственные. Пригодятся пренепременнейше, к гадалке можно не ходить.

Ну и на самом верху вам встретится сам Скаран. Правда, он от вас улизнет, ибо был заблаговременно предупрежден о вашем прибытии. Жучков вы на себе приволокли, а извлечь их можно только с помощью какого-то супердевайса. Вот поиском оного и извлечением жучков вы и займетесь в следующей миссии.

Ага, вот ты мне и попался!.. Кажется. А в ответ он как шарахнет ракетой. Мало точно не показалось, правда-правда.

Операция «Дезинсекция»

Вас выкидывает на окраине промышленного комплекса. Слева домик пуст, а справа притаились охотник и скарфлеш. Лучше всего использовать гранатомет. Еще в комнате находится хитрый ящичек с выключателем — включите, хуже не будет. Прямо по курсу — канава, в ней пасется лоб, вооруженный ракетой. Двигайтесь вперед до моста, ворота откроются при приближении к ним. На крышах домов гуляют ракетоносный лоб и скарфлеш. Двигаясь направо, вы найдете спуск в канаву, а также сможете избавиться от еще одного лоба и нескольких скарфлешей.

Если идти прямо по шоссе, то обязательно наткнетесь на засаду из нескольких стрелков, двух турелей и пусковой шахты. Засаду удобнее расстреливать с крыш. Обойдите все строения справа, потом поверните налево и идите до упора. Слева будет вход на крыши, а справа — ценные девайсы. К ним пошлите Элинта, там минное поле. Налево пойдете, грохните лоба и поднимитесь на крыши. Расстреляйте засаду и идите по крышам к правому лазерному заграждению. На дальней крыше лоб охраняет панель управления лазерным закутком, в котором заключен бегун, кроме того, вокруг бродят несколько скарфлешей и стражников. Используйте импульсное оружие Ганлока.

Как только открыто заграждение и поднята идентификационная карта, набегает куча всяческих роботов. Идите ко второму заграждению, за ним бродят лобы. Используйте гранатомет как миномет, стреляющий по высокой дуге, и открывайте замок. Внизу, в котловине, находится то самое устройство, которое вам и нужно. Подходы к нему охраняют несколько пусковых шахт и охотников. Используйте ракеты — это оптимальный выход из положения. Спуститесь вниз и сделайте свое дело.

Путешествие в ад

Боеголовка у вас есть. Что к ней нужно? Ну, конечно, детонатор. Вот его-то вы и будете искать. Справа на лестнице будут 2 пусковые шахты, а слева — настырный скарфлеш. Двигаться надлежит вперед и только вперед. На пути вас ждут масса пусковых шахт и прочие неприятности в лице вражеских роботов. Перебегайте от кучи металлолома к куче, благо их на этом уровне — засыпься, свалка как-никак.

Добравшись до своеобразных земляных укреплений ака лабиринт, заберитесь на него и вершите суд да расправу сверху. Внутри припрятано столько шахт, что ни в сказке сказать ни пером описать. Чтобы пройти к спуску с укреплений, поднимите мостик, поставьте одного персонажа на желтый девайс с красной кнопкой и пробегите всеми по мосту. Затем поставьте другого персонажа на тот девайс, что снаружи, и оставшимся внутри персонажем пройдите к остальным.

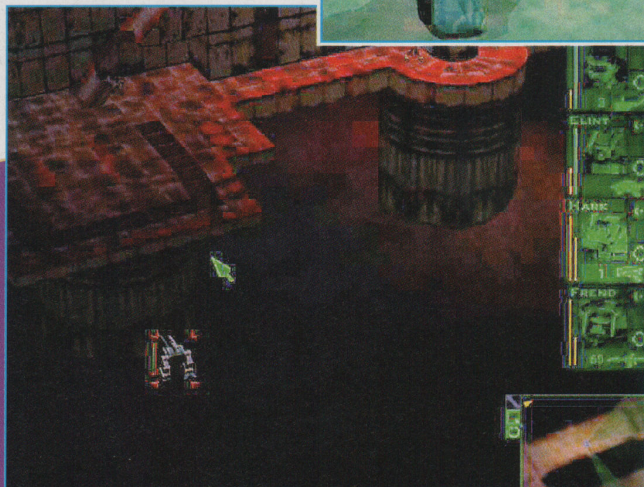
Вы почти у цели, но проход заминирован, кроме того, кругом полно миноботов. Элинтом разминируйте поле и пойдите к детонатору и пусковому устройству. Заберите детонатор, а Харком идите на движущуюся площадку. Запустите механизм и вперед.

Учтите, ехать вы будете мимо жутко укрепленной территории, так что либо снабдите Харка массой генераторов защиты и аптечек, либо откройте консоль с помощью «~» и набейте REB GOD. Все, вы неуничтожимы.

Как только Харк доедет до конечной точки, все персонажи окажутся рядом с ним, а миссия будет считаться выполненной.

Нашего полку прибыло

Теперь вам надо проникнуть в город через канализацию. Найдите лазерную пилу и Маскелина. А поискать придется не по мелочи. Мало того, что прямо по



курсу вас ожидают всяческие напасти, как то: пусковые шахты (целых 3 штуки), две турели, парочка разрушителей и всяческая мелочь, вроде скарфлешей и стражников. Так еще и с прямого пути надо сворачивать.

Направо ведет мостик, рядом с ним панель управления. Чем — не ведомо, но на всякий случай задействуйте ее. За мостом на площадках — видимо-невидимо роботов. В основном лобы, миноботы и стрелки. Внизу, под площадкой — несколько турелей.

А справа, на горке — стрелок. Шахты в основном производят миноботы, но есть и хитрые стрелкопроизводящие девайсы. Одна такая находится налево, за мостками.

Дойдя до самой дальней площадки с мостиком, вы тут же встретите Маскелина, который заберет у вас боеголовку и детонатор. Вам же останется только спуститься вниз, добыть лазерную пилу и найти вход в канализацию. Пила находится за лазерными заграждениями в ящичке. Внутри заграждений — несколько турелей, пусковые шахты и стрелок. Дезактивируйте заграждение и проникните внутрь.

Пилу отдайте Ганлоку. Это обязательное условие завершения миссии.

Затем спуститесь на песчаную равнину (спуск направо от укреплений) и двигайтесь в обратном направлении, туда, откуда начинали свой путь. Вам будут всячески мешать роботы, оставшиеся на равнине. Вход в канализацию в самой крайней слева из трех труб. Вы у цели, теперь надо уничтожить установку, созданную Скараном, и расправиться с ним самим. Но это задания для следующих миссий.

Лишим противника энергии

Выбравшись из канализации, вы отправляетесь на поиски установки. Прямо перед вами находится разрушенный дом, в котором притаились отряд лобов и пусковая шахта. Слева, на горе — город. Туда вам и надо, но шоссейный мост разрушен. Посему вам придется пройти вперед до самого конца карты. Там расположен еще один мост. В низине вас подкарауливают отряды лобов, охотники, стражники, скатар и две турели, скрытые в развалинах домов. Передвигайтесь от кучи к куче, скрывайтесь за машинами на дороге и за стенами домов.

В принципе все роботы видны как на ладони, кроме двух охотников, спрятавшихся в самых дальних развалинах за углом под площадкой.

До чего же хочется, братцы, хоть разок на кране покататься! А тут раз, еще раз и еще много-много раз. Хоть укатайся весь.

На той стороне моста вас ждет радушная встреча со стороны двух турелей, нескольких стражников, стрелков и пусковых шахт. Зайдите в дом налево и поднимитесь по лестнице наверх. Внизу, рядом с мостками — еще две пусковые шахты. Дальше двигайтесь по мосткам-дорожкам. Прямо перед вами на земле будет группа лобов и несколько стрелков, лучше всего использовать гранаты и ракеты. Расправившись с ними, идите направо и прямо по дорожке. Впереди бродит стрелок, а в доме поджидают ящики с девайсами. На улице внизу косяками носятся вооруженные ракетами лобы. Спустившись вниз, продвигайтесь вдоль края карты. Буквально метрах в 10—20 от дома — турель. Дальше путь почти чист. За мостом притаилась еще одна турель, а где-то внизу по улицам бродит стрелок, вот и все.

Поднимитесь в угловой дом и идите вдоль него до самой дорожки. Дорожка раздваивается прямо и налево. Прямо можно не ходить. Пройдите немного налево, а затем направо. Дойдите до дома и спуститесь вниз. Немного впереди будет улочка, идущая параллельно низине. Дойдите по ней до какого-то странного архитектурного сооружения и поверните налево. Вот вы и добрались до конечной точки. Тут снова проявится Маскелин и даст ценные указания.

Поднимитесь наверх и расставьте своих персонажей по пультам управления. Учтите, все пульты должны быть активированы одновременно, иначе ничего не получится.

Ломать — не строить

Теперь вам надо будет проникнуть в святая святых корпорации.

Для этого придется уничтожить 5 узлов управления воротами. Приступать можно практически сразу. Только надо сломать парочку пусковых шахт справа и забредшего на огонек стрелка. Потом идите все время влево. Там в развалинах томятся от безделья товарищи лобы. А чуть дальше находится укрепленный узел. Кого там только нет, разве только бегунов.

где, а врагов много. Левее третьего узла на мосту стоят укрепления. Как только сломаете замок, набежит парочка бегунов с ракетами. По мосту можно добраться до четвертого узла. Там бродят бегуны, есть турели и охотник.

Сразу за узлом на втором куске моста группа лобов. Продвигайтесь налево от четвертого узла вдоль края

Сам узел ломать очень сложно. Снабдите Ганлока аптечками под завязку и используйте импульсное оружие.

Потом вернитесь к точке выброса и идите прямо, там, чуть

карты. Вскоре вы доберетесь до последнего. Там бродят лобы, расположена шахта со стрелками и минное поле внутри заграждений. Как только последний узел уничтожен, миссия выполнена.

Кто же так неаккуратно с плутониевыми девайсами обращается? Неровен час рванет. И что тогда? А вот интересно, Элинту за вредность молоко дают?

правее, в доме расположен второй узел. Вокруг него понатыкано множество турелей и бегают охотники. Продвигаясь направо, найдете и третий узел. Аккуратнее, спрятаться практически не-

Еще немного, еще чуть-чуть

Теперь вам надо проникнуть в крепость Скарана и помешать ему овладеть суперэнергией, стать равным богу. В последней миссии к вашему отряду присоединяется Маскелин. Другого выхода нет — или победить, или умереть.

Двигайтесь прямо к крепости. Снаружи ее охраняют турели и стрелки. Лазерные заграждения выключаются, если поломать хитрый девайс, расположенный по углам. Проникнув внутрь, отбейтесь от защитников и проберитесь на хитрую площадку с такими круглыми штуковинами (учтите, мостик выдержит только одного). Слева внизу будет пульт управления. Нажмите его, и лава уйдет. Потом проберитесь каждым из персонажей по другим появившимся мосточкам, лифтикам и прочим мостикам туда же. Ставьте их по одному на пластинки, это средство передвижения доставит вас во внутреннюю часть крепости.

На каждой площадке есть пульт управления, расположенный у края карты. Будьте осторожны, кругом бродят лобы и охотники. Нажмите на пульты, появятся лестницы, по которым вы сможете добраться наверх, а оттуда по мосткам к резервуару с лавой. Там такие штыри ходят вверх-вниз. Спуститесь с их помощью на островки суши. Некоторые из них плавают в лаве. Перемещаясь с одного на другой, доберитесь до того берега моря. Учтите, на последнем ряду «стержней» расположены турели, да и несколько стрелков не дадут вам скучать. Выбравшись на ту сторону, пробегитесь до лифта.

Лифт поедет лишь тогда, когда все ваши персонажи встанут на площадку.

Ну вот мы и в логове. Пересказывать душещипательную беседу Скарана и Ганлока я не вижу смысла. Но вынуждена предупредить: если вы хотите спасти человечество, то, не теряя времени даром, сразу кидайтесь выключать все пульты, которые расположены вокруг Скаранова изобретения. Не вовремя подоспевшие стрелки будут вам усиленно мешать. К сожалению, дезактивировать это оружие может лишь Ганлок. Так что мастерское владение мышкой и отличная реакция вам не помешают.

Вот, собственно, и все. Радуйтесь, жители земли, мы победили! MG

Max von BULL dozer

И некто До'Урден нам путь озарил

Menzoberranzan

Много всяческих игр на тему AD&D было выпущено за последнее десятилетие — как удачных, так и не очень. Однако некоторые из них, появившиеся в те варварские, пиратские времена, когда лицензионные игры на территории нашего государства найти было очень сложно, известны лишь узкому кругу поклонников жанра. Однако эти самые поклонники, которых, кстати, не так уж и мало, несмотря на то, что круг узковат, тоже народ, а следовательно, их любимые игры — это все те же «любимые народом». Одна из таких RPG — это «Мензоберранзан», игра, созданная по мотивам произведений некоего Сальваторе на движке от некогда популярного Ravenloft. Именно о ней мы сегодня будем.

Виновник всего безобразия в Королевствах — Дриззт Закнафейнович До'Урден! Познакомьтесь. В руках — «Ледяная Смерть» и «Мерцающий», за спиной — Гвенивар.

В 1994 году фирма SSI Inc., сговорившись с компанией TSR, задалась целью выпустить ролевую игру. Несмотря на то, что занималась вышеозначенная фирма в основном стратегиями, кое-какой опыт на поприще компьютерных RPG у нее уже имелся. Такие эксперименты, как трилогия Eye of the Beholder, хитрая, фактически action-игра Dungeon Hack, ролевка с намеком на нинтендовскую принцессу Зельду из Al Quadim: The Genies Curse, а также (хотя, наверное, эти надо было назвать первыми) такие древности, как Dark Queen of Krynn, Dragons of Summer Flame и Death Knights of Krynn,— все это давало SSI повод занимать довольно почетное место среди создателей компьютерных ролевых игр по мирам Advanced Dungeons & Dragons. С AD&D сейчас, наверное, знакомы почти все — кто по книгам TSR типа той же «Саги о Копье», кто по настоящим, волнующим душу сессиям за игровыми столами с россыпью кубиков, а кто по вот этим компьютерным игрушкам.

Краткий экскурс в историю. Когда AD&D'шники завели себе компьютеры, головы игровой индустрии, крепко призадумавшись, обратили свое внимание на не до конца понятные AD&D'шные кубики, восьмигранники, десятигранники... много-, и малогранники. В результате, поняв что-то в настольных словесках, головы широко улыбнулись и в голос закричали что-то о методе случайных чисел. Гениальность их не пропала даром, и вскоре на рядовых домашних компах начали появляться красивые и не очень игрушки, сделанные в строгом (а подчас и вольно интерпретированном) соответствии с правилами исходных Advanced Dungeons & Dragons, которые, в свою очередь, имели основой именно тот самый случайный метод, полностью зависивший от того, как же упадет на стол кубик...

Заставка самой игры. На переднем плане — сам Чернокожий Герой, на заднем — мрачные и угрожающие здания Мензоберранзана, города темных эльфов.

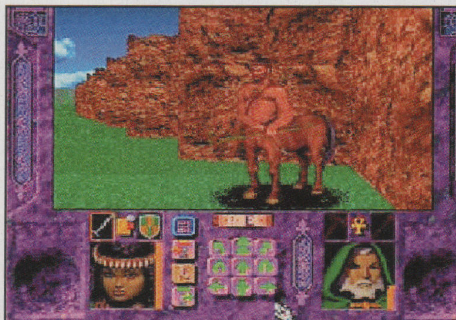
И вот множество миров, существующих в прописанных создателями системы многотомных руководствах, гидах, правилах, дополнениях, начало неторопливо проникать и на экраны ПК. Уже можно было видеть в главном меню строчку Create Character (создание персонажа), что делалось путем бросания виртуальных костей, видимых, а чаще невидимых глазу. Можно было самому выбирать характер своего героя, от которого зависело, что же он скажет или сделает в той или иной ситуации (например, *Законно Добрый* персонаж никогда даже и не подумает о том, чтобы ограбить мирную старушку, греющуюся на солнышке, а вот *Хаотично Злой* не только изымет у пенсионерки последний червонец на стакан сметаны, но еще и даст ей в бубен, дабы не рассказала кому).

Интерес к компьютерным RPG, конечно, был совсем не тот, но, что самое удивительное, это совершенно не огорчило компьютерщиков-производителей, даже, наоборот, как-то подстегнуло. Началась негласная борьба, возникла жесткая конкуренция. Каждая компания, корпорация, да что там говорить, всякая захудалая компьютерная фирма старалась выпустить такую RPG, что другие по идее должны были закачаться. А они вместо этого раскачивались.

Однажды же случилось так, что свет белый... Нет, вернее будет сказать, Тьму Подземья узрела игра Menzoberranzan, которую автор сего текста мгновенно выделил из ряда ее однополчан.

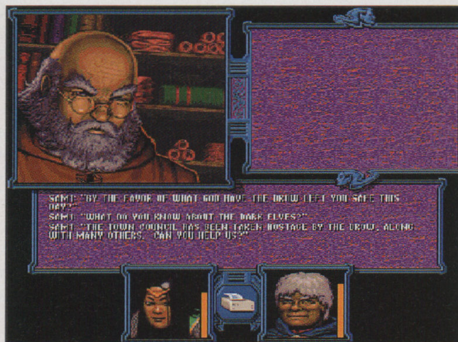
Действие игры переносит нас в те времена, когда великий герой Дриззт До'Урден (см. врезки) уже прочно занял свою экологическую нишу среди живущих наверху и был ими полностью признан. Смелый темный эльф, прошедший через все тяжкие вкупе с огнем, водой и медными трубами, не затаил злобу на все живое, как ему предписывала национальность, а продолжил помогать людям, эльфам и прочим. Но он никогда не забывал о том, что было с ним с самого рождения. Он не мог забыть смерти Наставника, жестокости сородичей и угрожающего мрака Подземья (Underdark).

Конечно же, несмотря на прошедшее время, хитрая и мстительная Лолс (Lolth) тоже не забыла о беглеце. Паучья Королева все также жаждет заполучить на свой ал-



Неигровые персонажи, или NPC, которых вы встретите по ходу приключения, очень разные и подчас весьма... колоритные личности. Взять, к примеру, этого миловидного кентавра...

тарь сердце именно Дриззта и никого более. Так что дроу по приказанию их Черной Повелительницы приходится работать на две ставки и, соответственно, совершать набеги на Поверхность в два раза чаще обычного. Бедняге Дриззту приходится все время менять место пребывания, ведя образ жизни в общем-то того же изгнанника, каким он и был, за исключением того, что теперь ему почти везде рады предоставить крышу над головой. Лишь волшебная пантера Гвенивар (Gweniwar), живущая на астральном уровне, иногда присоединяется к нему, правда, ненадолго. Но не всегда укрывание беглеца кончается гладко, в первую очередь для тех, кто ему это укрывание предоставляет. Обозленные дроу, терпящие гнев и всяческие порицания от Лолс, в самом паршивом настроении совершают рейд за рейдом, нападая на все поселения, где хотя бы предположительно может скрываться уже конкретно доставший их сородич.



Ваши слова во время беседы зависят от вас — от расы, пола, характера, профессии. От этого же зависит и реакция на вас NPC. Собеседнику могут и не понравиться ваши слова.

В такой деревушке, буквально несколько дней назад приютившей усталого Дриззта, и завязывается сюжет игры. Созданная лично вами, игроком, партия из двух членов (максимум их в игре может быть четыре, но подробнее — далее) только что совершила какое-то геройское деяние, до глубины души поразившее жителей, так что те устраивают в вашу честь пышное празднество с курками, млеком, яйками и прочими нехитрыми развлечениями. Вот так, сидя в таверне и хвастливо повествуя о ваших приключениях, вы неожиданно замечаете, что вашими собеседниками являются только... кружки, пустые столы да сам трактирщик, к которому вы тут же и подступаетесь с расспросами.

Оказывается, пока вы изволили разглагольствовать, давно наступила ночь, время Тьмы. И те самые дроу, которыми вас пугали в детстве матери, движимые запоздавшей информацией о своем вожделенном объекте, ломанулись как раз в содержащую героев деревню. Как и положено, стоны, крики, поджоги — настоящий drow-reid. Но вы, занятые расписыванием собственных подвигов, ничего не замечали... пока таверна не опустела. При первой же встрече бармен говорит, что за дверью творится немыслимое безобразие — подожжен склад продуктов! Если он сгорит, то вся деревня останется зимой без провизии!

Оправдывая звание героев, вы резко срываетесь с места и бежите спасать... сначала желудки деревенских жителей, а затем плавно переходите к избавлению своего Королевства от угрозы со стороны Мензоберранзана как таковой. И весь дальнейший сюжет, на мой взгляд, построен очень грамотно. Плавно усложняясь, игра позволяет игроку привыкать ко всем своим превратностям, обучаться прямо по ходу, а в особо сложных ситуациях предоставляет удобные и ненавязчивые альтернативы.

Фактически в самом начале игры вы знакомитесь с режимом боя. Происходят драки в реальном времени, на экране ничто не меняется, то есть как вы шли, так и деретесь, нажимая соответствующие иконки оружия рядом с изображением персонажей или же просто щелкая по врагу курсором, который в этой ситуации принимает вид окровавленного меча. Естественно, что все NPC, для которых вы можете представлять интерес (как интеллектуальный, так и гастрономический) анимированы.

Однако, к сожалению, шикарной или хотя бы даже посредственной анимацией игровой процесс похвастаться не может. Все предметы сделаны в эдаком обманно-трехмерном пространстве, то есть кажущиеся объемными объекты на самом деле представляют собой обычные плоские спрайты. Примером может служить, скажем, какая-нибудь статуя воина из потаенного храма дварфов — откуда бы вы к ней ни подходили, на вас всегда будет смотреть суровая бородатая физиономия, хотя вы ясно увидите, что где-то там за спиной у него и шлем заканчивается, и волосы на плечи падают. Но попробуйте обойти, а он на вас снова смотрит... По некоторым признакам все-таки понятно, что дело вовсе не в таинственной магии, лежащей на статуе. А каждый предполагаемо анимированный объект

Вот такой он, экран персонажей. Здесь можно не только поиграть в игру «Одень-раздень Машу», но и узнать свой класс доспехов, какие на вас заклинания или болезни и т. п.

выполнен с помощью нескольких спрайтов в покадровом воспроизведении, то есть дроу, наносящий по вам удар, состоит из трех спрайтов — смотрит влево, грозно скалится на вас и смотрит вправо. Кадры чередуются не гладко, так что игрок вполне успевает понять, что перед ним, и не принять свинью за бобра. К радости (у меня — вящей) же сообщу, что, несмотря на слабую анимацию, сама графика (это подразумевает и прорисовку спрайтов) выполнена на очень даже высоком для 1994 года уровне. Сами картинки персонажей, выполненные явно со вкусом и очень лицеприятно, мелкие иконки и маленькие изображения предметов, детали одежды, доспехов и т. д. и т. п. — все наводит на мысли о какой-то... уютной что ли добротности самой игры.

Теперь, с не совсем гладким переходом, но уже подготовив вас, уважаемый читатель, к приятности игры, расскажу, наконец, о том, кем же вы играете.

Как уже упоминалось, Menzoberranzan часто предоставляет альтернативы в сложных вопросах. Разве не сложным является вопрос «Кем быть?». Кажется, еще товарищ Маяковский сильно озаботился этой проблемой и даже обсуждал ее на научных консилиумах. В игре, о которой идет речь, этот вопрос также немаловажен. Но тем, кто не склонен долго возиться с созданием собственных персонажей со всеми подробностями, предоставляется возможность играть уже готовым отрядом, так называемой Quick

Эльфы из подполья

Ушедшие от Света дроу навеки поселились в темном и мрачном мире Подземья, но слава об их жестокости так и не утихла. Не удивительно, ведь эльфы тьмы, пользуясь магией, которую даровала им Королева Пауков, продолжали совершать свои кровавые и жестокие набеги на селения былых собратьев. Под покровом ночи страшные черные ликом фигуры с ослепительно белыми волосами выходили, словно ниоткуда, и убивали неповинных эльфов без разбора. Дроу не щадили ни женщин, ни детей. Оставшихся в живых темные эльфы уносили в Подземье, в огромный город Мензоберранзан, где те или становились рабами, или превращались в игрушки для Матерей, повелительниц дроу. В Мензоберранзане прочно установился матриархат. Жрицы Лолс держали в руках власть куда большую, чем эльфийские короли на земле: они правили с помощью запугивания, предательства и убийства.

Главным законом у эльфов тьмы был закон джунглей. Самым обычным делом считалось, когда брат убивал брата, а один Дом дроу вырезал другой, пока жители его спали. Удачное нападение полностью одобрялось Жрицами Паучьей Королевы во главе с Верховной Матерью. Но только в том случае, если после нападения не оставалось ни одного выжившего, кто мог бы рассказать о покушении. Если таковой находился, неудачливый Дом подвергался серьезному наказанию.

Разборки бессмертных

Рожденные из крови бога Кореллона Ларетиана эльфы Забытых Королевств когда-то были единым народом. Как и повсеместно, присутствовали среди них те, чьи помыслы и желания были чисты, а были и такие, кто в сердце своем склонялся ко Злу. Были эльфы, жаждавшие власти и силы, но находились и те, что желали жить в мире и гармонии друг с другом.

Случилось так, что Паучья Королева Лолс посеяла страшные семена своего учения в умы и сердца тех эльфов, что держали в душе ненависть, зло и недоверие ко всему живому. Этих эльфов стали называть дроу. Коварная Лолс столкнула своих новых слуг с их невинными братьями в кровавой войне, что длилась десятилетия и окончательно разделила некогда общие жилища. В конце концов не выдержал сам Кореллон Ларетиан. Именно он не позволил Злу победить — вместе со своими собратьями-богами прародитель эльфов низверг Лолс в подземные глубины.

Но дроу по собственной воле последовали за своей повелительницей. И приняли они в души свои тьму теней. И коснулась она также их облика.

Start Party из двух... А вот тут я запнулся и пролил чернила на монитор. Пока руки были заняты тряпкой, голова обдумывала способ, как бы можно было наилучшим образом обобщить многообразие игровых национальностей. Самым приемлемым оказался вариант «представителей различных рас». Понимаете ли, в Menzoberranzan'е их существует несколько. Не слишком много, так что перечислю: люди (объяснения не требуются), эльфы (ох уж эти остроухие долгожители!), полуэльфы (гибрид человека и эльфийки), дварфы (карлики — гномов у Толкиена помните? Суровых, бородатых?), гномы (как в наших легендах и мифах — маленькие, часто вредные и т. п.), хафлинги (половинчики, в основном — аналог хоббитов у того же Профессора). Из этого разнообразия надлежит выбирать уже тому игроку, который не прельстился дармовыми персонажами, и все же взвалил на свои плечи тяжесть Создания. Кроме расы, новорожденный должен будет еще получить тело и разум со своими характеристиками типа Силы или Интеллекта, личный характер (об этом см. выше), имя и, конечно же, собственное лицо. Портретов для выбора много, они разнятся для каждого пола (жаль, я так хотел себе в отряд бородатую эльфийку!), однако коллекция остается общей для всех рас.

Создавать вам предстоит аж двух персонажей; рекомендую подойти к этому процессу с серьезностью, ибо от вашего выбора зависит и ход самой игры!

Очень хороши, на мой взгляд, диалоги. Во-первых, встречая NPC и вступая с ними в беседу, вы видите их детальное изображение. Несмотря на приятность, в процессе самого геймплея все фигуры на экране выглядят несколько комичными (взять хотя бы те же гноллов, похожих на Иванушек-дурачков с собачьими мордами). А портреты встречных при диалогах, между прочим, реагируют на изменение настроения изображаемого. Обидев собеседника, вы увидите, как скривится его лицо, а отдав мудрецу драгоценный камень, узрите, как тот примется с улыбкой его разглядывать.

А во-вторых, в диалогах на характер сказанного влияет и сам персонаж! Реплики, которые может произносить тот или иной герой, напрямую зависят от его характера, расы, пола, класса и т. п.! Например, увидев во все тех же шахтах дворфов одинокую эльфийскую девочку, только лишь моя жрица Хенга, представляющая собой ту же национальность, задала вопрос: «А что делает дитя, принадлежащее моей расе, в этом подземелье?» Кстати, девочку я ту с собой не взял, а она обиделась и превратилась в Йоклол — правую руку Лолс, жуткое чудище, представляющее собой помесь осьминога и паука. Но немного парализующего жезла, немного рубки ятаганом «Ледяная Смерть»... Что? Ах да, не отвлекаться...

Эффектное появление Дриззта перед партией. А как же иначе? Не могут такие просто выходить из-за холмика и застенчиво заявлять: «А можно мне с ва-ами?»

Так вот, по ходу игры вам встретится немало NPC. Дословно эта аббревиатура переводится как неигровой персонаж, что в общем-то не всегда отвечает действительности, ибо некоторые из них вполне играбельны и даже присоединяются к вам. Например, в полях рядом с домом одного умного дядьки можно встретить даже кентавра, который после некоторых разговоров изъявляет желание вступить в парти... то есть в отряд. Кроме вас двоих, в компании может быть еще не более двух персонажей. Если появляется кто-то пятый, то приходится кого-то увольнять, причем это может быть ТОЛЬКО NPC. Еще один довод в пользу кропотливого создания персонажа — избавиться от него удастся только лишь в случае смерти.

Естественно, что выпускать на улицу совсем голых персонажей вредно как для вашего здоровья, так и для здоровья особо слабонервных окружающих. Поэтому создатели игры, как им и положено, вмантировали внутри Menzoberranzan'а еще одну игру, детскую. Называется она «Одень Машу». Ну а если говорить серьезно, то существует такая вещь, как экран персонажа, который действительно напоминает упомянутое детское развлечение. Попадая туда, вы автоматически ставите игру на паузу, так что при выборе доспехов, амулетов, вооружения и т. п. всегда есть время хорошо подумать и, не торопясь, решить, как должен выглядеть ваш герой, дабы быть максимально эффективным в бою и нравиться девушкам. Сам персонаж на этом экране представлен в виде безликого манекена соответствующих его расе пропорций, на которого можно вешать все, что душе угодно. А то, что вам неугодно, можно выбрасывать, есть, пить или оставлять про запас в вещмешке. Когда-нибудь пригодится. Однако старьевщиком в этой игре побыть не получится — пунктов покупки/продажи вещей я, по крайней мере, в игре не обнаружил.

В наши дни, когда такая недостижимая штука моего детства, как Sound Blaster Pro I, уже считается позавчерашним веком, грешно смеяться над убогими, но здесь, на мой взгляд, случай печально особый. Именно эта часть впечатлений от игры оказалась ковшом дегтя в озере меда.

Если бы я был школьным учителем, а создатели игры сдавали мне экзамен, я бы их безжалостно завалил. По пятибалльной системе я бы поставил авторам явную «2» за музыку и твердую «3+» за звуковые эффекты. При прослушивании последних возникает твердое убеждение, что звуки природы, издаваемые пущенным через испорченный радиоприемник синтезатором, необработанные, записанные с помощью любительского микрофона. Отрывистые, резкие, неприятные для уха... Но по большей части уместные, как ни странно: если накладывается «лечение легких ранений», то и звук будет коротким и мелодичным, а вот если ударяет молния — звук не очень приятен, но весьма и весьма угрожающ и соответствует природному аналогу.

Неправильный дроу

Однажды случилось невиданное: в одном из самых могущественных домов, Доме До'Урден, родился юноша, который попрал все сложившиеся устои общества дроу. Этот юноша, Дриззт До'Урден, не хотел бить в спину, он не желал убивать других эльфов на поверхности. Не желал делать подлости другим, даже если они делали их ему. Но Учитель его, мастер-оружейник Закнафейн, быстро распознавший в юном эльфе будущего могучего воина, объяснил воспитаннику одну простую вещь. Взгляды Дриззта никого не волновали в жестоком мире Подземья. Лишь годы спустя юный До'Урден понял, что его наставник так же, как и он, а может, даже сильнее, ненавидит всю ту подлость, что стала фундаментом Мензоберранзана. Но он ничего не в силах поделать — общество оказалось сильнее его. Зак научил Дриззта искусству двурукого боя, и Дриззт в конце концов обрел свое оружие — два ятагана, «Ледяная Смерть» и «Мерцающий». Единственным дроу, кого не мог он теперь победить в поединке один на один, был сам Закнафейн. И все же юный дроу так и не смог смириться с теми порядками, что окружали его. После рейда на эльфийский поселок, когда он не смог убить эльфийскую девочку, плачущую у тела убитой матери, Дриззт принял окончательное и бесповоротное решение — покинуть Мензоберранзан.

Ну вот. Сказано фактически все, поэтому, видимо, я буду медленно и печально закругляться. Однако для разогревания интереса все же добавлю, что сам Дриззт До'Урден все-таки не останется героем только предыстории. Шустрый чернокожий обязательно встретится вам по дороге к победе (даже довольно близко к ее началу) и, конечно, же предложит присоединиться. Брать его в отряд рекомендую, ибо данный субъект обладает всеми положенными ему еще по заветам компании TSR атрибутами — как вещами, так и качествами. Скажу даже больше: Дриззт — рейнджер 15-го уровня с неплохими задатками мага (проходящими у него как личные особенности). И имеет он все вещи, приписанные ему историей, как то: два заколдованных ятагана и деревянную статуэтку, позволяющую вызывать с астрального плана волшебную пантеру Гвенивар. А еще его элементарно жалко — комплексует же, бедняга, по поводу пропажи стольких жителей деревни! Что? Каких жителей? Какой деревни? Так вы игру-то включите...

Да хранит вас Таймора, Леди Удача! MG

Сложная жизнь изгоя

Трудно пришлось молодому дроу, длинным и опасным был его путь, но в конце концов он вышел на Поверхность. Глаза его, рожденного во Тьме, не сразу привыкли к солнечному свету. Долгое время приходилось ему скрываться в пещерах от зимних холодов и прятаться от обитателей Верхнего Мира, для которых он был просто дроу, безжалостным убийцей, подлым олицетворением смерти из Подземья. Но все-таки Дриззт нашел свое место под солнцем, и даже люди смогли понять его и признать.

Но теперь разгневалась сама Лолс. Побег одного из дроу вывел из себя Паучью Королеву, а мать Дриззта, влиятельная ее жрица, потеряла расположение Черной Паучихи. Чтобы исправить ошибку и вновь снискать утерянное расположение, Мать До'Урден должна была положить на алтарь Лолс горячее сердце своего сына. И дроу бросились на поиски беглеца.

ПРОЕКЦИОННЫЕ И ЗВУКОВЫЕ СИСТЕМЫ

Новости на сайте
www.intmedia.ru
Новинки в ИНТернет магазине
www.int-medium.ru

Институт
новых
технологий
образования

COMTEK
СТЕНД B131

Тел.:(095) 237-8264/9007/7117 • Факс:(095) 237-9109
int_media@mtu-net.ru • Москва, Мытная ул., 50

СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

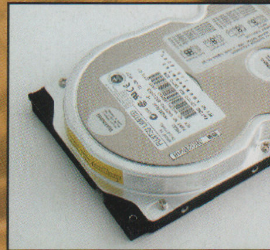
Когда появились самые первые компьютеры? Группа археологов, проводившая раскопки в Австралии, утверждает, что им удалось обнаружить остатки древнего вычислительного устройства. По их мнению, это нечто среднее между арифмометром и примитивным вычислительным устройством. Данный агрегат, (целое сооружение) находился на большом, относительно ровном участке местности и представлял собой кучу деревянных ящиков с блоками и отверстиями, через которые были протянуты веревки. При этом отдельные ящики и их группы выполняли роль элементарных двоичных элементов – сложения, умножения, отрицания и т. д. Вся конструкция приводилась в действие с помощью мускульной силы аборигенов, которые тянули за ряд канатов, выходивших с нескольких сторон из этой удивительной конструкции. Программа же, или начальные условия, задавалась с помощью привязывания и отвязывания определенных веревок. Рядом с этой первобытной вычислительной машиной несколько в стороне был найден склад запчастей – ящиков, блоков, палок и мотки той же веревки из пальмового волокна. Археологам с помощью коллег из Массачусетского технологического института довольно быстро удалось разработать схему и создать примитивную действующую модель вычислительного устройства, используя те же технологии (спичечные коробки, куски карандашей вместо блоков и нитки), способную производить простейшие математические операции. Но, к сожалению, восстановить схему и выяснить, что же должно было или хотя бы могло рассчитывать найденное устройство, им не удалось. Причина достаточно прозаична – позднее на этом месте или в окрестностях проживали более дикие племена и животные, которые практически полностью разрушили целостность конструкции. Относительно того, зачем такое устройство было построено, были выдвинуты две идеи, предполагающие участие инопланетян. Одна – это был демонстрационный образец для обучения туземцев. Вторая – это был аналоговый компьютер, построенный для расчета обратного курса НЛО после выхода из строя (при посадке) бортового компьютера.

Nick A. Skokov

Читайте в этом выпуске:

ТЕСТ

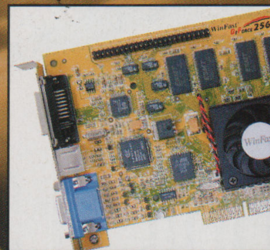
HDD



Винчестеры – область комплектующих для PC, где технические революции хотя и происходят, но не очень затрагивают пользователей, поскольку влияют лишь на скорость и объем, не добавляя ни новых полигонов, ни новых 3D-функций. Тем не менее винчестеры стоит тоже обновлять.

ТЕХНОЛОГИИ

Video



Слухи, анонсы, выход и тестирование новых 3D-ускорителей – одна из любимых тем компьютерных журналов и прочих средств информации. Давайте, не вдаваясь в подробности существующих, бывших и будущих мега- и гига- пикселов, взглянем, что же происходит на рынке видеокарт в последнее время.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Телефонные мыши

Сколько у мыши должно быть кнопок? Одна – скажут поклонники Mac. Три – считают юниксоиды. Две и скроллер – мнение любителей PC. Кто больше? А десяток с лишним не хотите? Причем это не gamepad, а мышь. Секрет прост – в нее встроен обыкновенный телефон. Подробности – в «Наворотах» этого номера.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Анонсы и перспективные технологии

В связи с выходом все более быстрых процессоров, видеокарт, винчестеров и всего остального стала популярной, как никогда, проблема охлаждения. В очередных новостях читайте об анонсах новейших быстродействующих устройств и их охлаждении.

Lady Alice, Nick A. Skokov

Если посмотреть сводки новостей за несколько прошедших лет, то мы увидим, что последние тенденции компьютеростроительной отрасли свидетельствуют о тяге инженеров к тотальному пересмотру функциональной архитектуры PC. Жесткие диски остаются некоторым островом стабильности в этом море нововведений.

Очень жесткие диски

О некоторой пользе консерватизма

Что позволило жестким дискам остаться гарантом стабильности в бурном море технического прогресса? Пожалуй, неизменность предназначения и принципов его реализации. Так же, как и 10, и 15 лет назад, винчестеры применяются для длительного энергонезависимого хранения системной и пользовательской информации на локальном компьютере. Способ записи данных остался тоже прежним: путем воздействия динамического магнитного поля головки жесткого диска на участки движущейся под ней рабочей поверхности, покрытой специальным композитным материалом. В результате единичные зоны приобретают собственные магнитные потенциалы; их можно считывать и интерпретировать как бинарные нули и единицы, то есть превращать в нормальное для компьютера представление информации. При этом разница между «0» и «1» кроется не в наличии/отсутствии магнитного поля, а в векторе его направленности.

Само название «жесткий диск» восходит к принципам механического устройства винчестеров. Внутри герметично закрытого алюминиевого корпуса располагается привод, раскручивающий центральную ось. На ось надето несколько плоских дисков (как у нас их называют — блинов), на которые записываются данные. Так как скорость вращения всей конструкции очень высока, диски изготавливают из прочного и однородного материала. Раньше для этих целей использовали ферросплавы, а в прошлом году IBM начала переводить производство на применение специального стеклянного состава. Поверхность диска адресуется системой через иерархию дорожек и секторов. Дорожки — концентрические окружности, а сектора — участки, на которые дорожки подразделяются. Количество и тех, и других объектов жестко определяется для конкретного винчестера. Между дисками оставлены зазоры, внутри которых перемещаются магнитные головки, закрепленные в свой блок.

Рутинная операция записи и чтения данных разбивается на несколько элементарных этапов. Получив от системы запрос на запись информации, программный код винчестера приступает к его предварительной обработке. На этой стадии к данным дописываются (в согласии со сложными математическими формулами) специальные служебные биты, предназначение которых — контроль над возникновением случайных ошибок, их обнаружение и коррекция. Причиной таких ошибок являются, как правило, колебания магнитных полей. Обработанная таким образом информация считается готовой к записи.

Так как каждому блоку данных соответствует конкретный физический адрес на диске, запись должна начинаться в строго определенной точке. Для этого магнитную головку необходимо точно отпозиционировать относительно нужной дорожки, а после этого подождать, пока требуемый сектор окажется под ней (или над ней, если на то пошло). На обе эти процедуры уходит некоторое время, при этом в технических характеристиках жестких дисков время поиска дорожки обычно упоминается как Seek Time, а ожидание сектора — Latency. Разумеется, чем меньше обе эти величины, тем быстрее работает винчестер. В момент достижения нужного

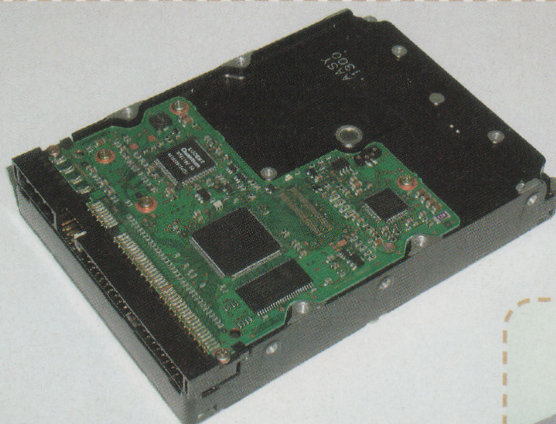
ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Я заметил, что компьютер стал притормаживать, и запустил дефрагментацию. А она отказалась обрабатывать диск С:.

Скорее всего, вы получили сообщение об ошибке типа Your Disk Does Not Have Enough Free Space to Defrag the Drive. По официальной версии Microsoft, проблема характерна для операционных систем Windows 95 OSR2, Windows 98/98 SE, а также Windows ME. Однако путем несложных махинаций сгенерировать подобную ошибку можно и на Windows 2000. Причин отказа в дефрагментации (кстати, схожее сообщение иногда получается и при запуске программы проверки поверхности жесткого диска) несколько. Во-первых, проверьте, какую долю раздела составляет свободное пространство. Если этот показатель не превышает 10%, то будьте готовы к проблемам. Возможно, вам придется вручную перенести несколько папок на другой логический диск и попытаться повторить операцию.

Однако если сообщение об ошибке гласит Your Computer Does Not Have Enough Free Memory to Defrag the Drive, то корни ошибки прячутся в другом. Скорее всего, в этом случае вы установили систему на жесткий диск объемом свыше 8 Гбайт, который разбит на кластеры размером меньше 8 Кбайт. Несмотря на то, что стандартными средствами Windows такого добиться сложно, разнообразные утилиты сторонних разработчиков позволяют производить над винчестером и не такие махинации. Попробуйте найти подходящие патчи или апдейт для использовавшейся утилиты. Вообще, следует всегда соблюдать следующие пропорции при работе с файловой системой FAT32: объем до 8 Гбайт должен быть отформатирован с размером кластера, равным 4 Кбайт, от 8 до 16 Гбайт — 8 Кбайт, более 16 Гбайт — 16 Кбайт.

Quantum Fireball Plus AS



места механизм посылает сигнал на начало записи, и головка генерирует магнитное поле, переключая тем самым состояние участка поверхности диска. Процесс считывания информации происходит по тому же самому сценарию, за исключением разве что функции магнитной головки. В этом случае она не генерирует поле, а, наоборот, регистрирует изменения в поле поверхности.

Рабочие диски винчестеров бывают разного размера, обычно от 5,25 до 2,5″ в диаметре; наиболее распространены сегодня диски с форм-фактором 3,5″. Скорость вращения шпинделя тоже сильно отличается у разных производителей и моделей — от 4000 до 15 000 об/мин.

Quantum Fireball Plus AS и Quantum Fireball Plus LM

Удачная серия высокопроизводительных винчестеров со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин. В последней модификации — Fireball Plus AS; при плотности записи 20 Гбайт на пластину, эти винчестеры являются одними из лучших на сегодня по быстродействию. Такой винт будет хорошим выбором в качестве системного диска в любой игровой, да и не только, компьютер.

Эти жесткие диски используют технологию QDT — Quiet Drive Technology, обеспечивающую рекордно низкий уровень шумов как в работающем состоянии, так и в suspend- и sleep-режимах. Эта серия винчестеров использует SPS II — Shock Protection System и QDP — Quantum Data Protection. Все эти системы ориентированы на наибольшую сохранность данных.

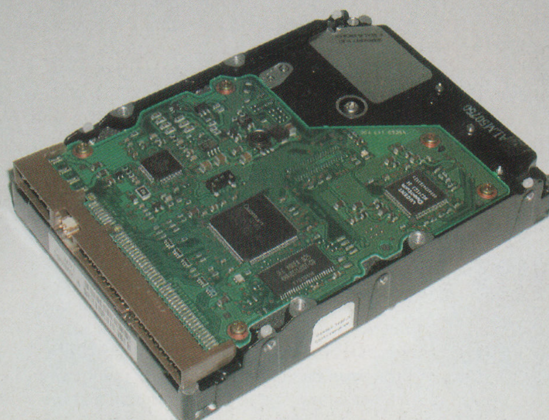
Fireball Plus LM — предыдущая модель той же серии, обладающая всеми вышеперечисленным достоинствами, лишь с блинами несколько меньшей емкости — не 20, а 15 Гбайт на пластину.

В обеих сериях (как AS, так и LM) возможно применение гидродинамических, так называемых жидких подшипников, еще более снижающих шумоотдачу.

Меньше, быстрее, дешевле

Самые большие изменения коснулись как раз сферы интерфейсов подсистемы. В общем понимании этого термина речь идет о совокупности программных и аппаратных средств, занимающихся передачей данных между IDE-контроллером и буфером жесткого диска. В свое время именно этот участок инфор-

Quantum Fireball Plus LM

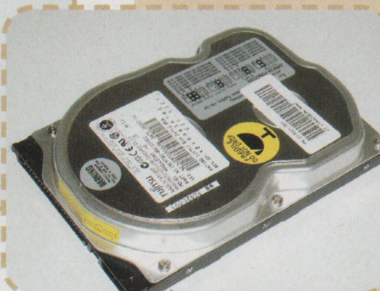


Fujitsu MPG3102AH

мационной магистрали компьютера превратился в узкое место: и внешняя шина, и механика винчестеров уже способны передавать или поставлять за единицу времени гораздо больше информации, чем мог пропустить внутренний канал. Наращивание пропускной способности происходило поэтапно. Первым ограничением выступал порог в 8,3 Мбайт/с, поддерживаемый стандартом ATA. Спецификация ATA-2 повысила эту рамку вдвое, то есть до 16,6 Мбайт. Однако даже такой величины было

Fujitsu MPG3102AH

Является практически полным конструктивным аналогом предыдущей модели, за исключением того, что скорость вращения шпинделя изменена со стандартных 5400 об/мин до 7200, что повышает быстродействие винчестера. В целом почти полная идентичность этих винтов, включая внешний дизайн, наводит нас на мысль о возможности «разгона» винчестеров путем повышения скорости вращения шпинделя. Другой вопрос, что это пока чисто теоретическая мысль, так как мы еще ни разу не встречали упоминаний ни в Сети, ни в прессе о подобных экспериментах. Да оно и понятно: одним из отрицательных моментов раскручивания дисков со скоростью больше расчетной может быть разрыв блинов и вылет куска металла с довольно большой угловой скоростью. Разумеется, это не испытания турбины, где оторвавшиеся лопатки ухитряются «прошивать» насквозь трехметровые бетонные стены, но начинку корпуса развалившийся на ходу винт превратить в металлолом может легко. Так что разгонять их не советуем. Винчестер же по соотношению цена/производительность вполне хороший.



Название	Модель	Производитель	Объем в гигабайтах	Об/мин	Последовательное чтение	Случайное чтение	Последовательная запись	Среднее время доступа	Общая производительность	Цена в долл.	Предоставлено компанией	Цена 1 Гбайт в долл.
Barracuda ATA III	ST310215A	Seagate	10,2	7200	16	6	11	7	9750	108	ASBIS	11
Fireball Plus AS	AS20A011	Quantum	20,5	7200	16	6	12	5	9670	118	ASBIS	6
Fireball lct 20	LD40A011	Quantum	40	4400	15	4	5	14	9056	135	ASBIS	3
	MPG3102AH-C	Fujitsu	10,2	5400	13	5	8	12	9365	104	«Пирит»	10
	MPG3102AT-E	Fujitsu	10,2	5400	12	4	7	11	9187	96	«Пирит»	9
	MPG3307AT-F	Fujitsu	30,7	5400	13	4	10	11	9203	122	«Пирит»	4
Fireball lct 15	LC15A004	Quantum	15	4400	13	4	7	15	9035	120	Quantum	8
Fireball lct 15	LC30A004	Quantum	30	4400	13	3	7	15	9107	125	Quantum	4
Fireball Plum LM	LM15A011	Quantum	15	7200	15	5	8	9	9430	112	Quantum	7
	MPE3136AT	Fujitsu	12,7	5400	13	4	6	12	9147	107		8
	DJNA-371350	IBM	12,6	7200	14	5	5	4	9590	111	Trank-M	9

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Правда ли, что, после выполнения операций по чтению или записи, головки винчестера возвращаются в центр и портуются?

Нет, такой технологии в современных моделях жестких дисков вы не встретите. Напротив, в этом случае применяется другая процедура, которую называют STIR (Seek To Improve Reliability). Когда механизм привода блока головок получает инструкцию на считывание или запись порции данных, производится обычный поиск нужной дорожки и ожидания требуемого сектора. Однако после этого головки останутся в той же позиции относительно поверхности диска, если не получат иного сигнала. Если за определенный промежуток времени (обычно около 100 мс) система не получит новых инструкций, то головки начнут медленно смещаться к внутренней кромке диска. Достигнув предельной позиции, смещение повернет в обратную сторону — к внешним дорожкам. Двигаясь по такой синусоиде, головки будут ожидать новой команды. Смысл такой операции кроется в желании застраховаться от разогрева поверхности и постоянно поддерживать движения головок.

Что мне выставить в BIOS — Normal, Large или LBA?

Эти варианты не всегда являются взаимозаменяемыми. Установка Normal — стандартная схема работы программы BIOS с жестким диском, однако при этом винчестеры объемом более 504 Мбайт просто не поддерживаются. Large — универсальная схема описания обращений к жестким дискам объемом до одного гигабайта. В большинстве же случаев стоит выставлять режим LBA (Logical Block Addressing). В основе его лежит математический алгоритм адресации секторов диска, начиная с нулевой дорожки, нулевой головки и первого сектора (LBA 1). Весь диск представляется линейной функцией, описывающей все имеющиеся на нем сектора. LBA работает эффективно потому, что не приходится производить двойной пересчет в CHS и обратно.

недостаточно для работы многих ресурсоемких приложений, в первую очередь для обрабатывавших мультимедийные данные. Поэтому в рамках инициативы отдельных компаний, занимающихся выпуском жестких дисков, на свет стали появляться собственные технические описания, которые не имели, впрочем, статуса отраслевого стандарта, — ATA/33 (33Мбайт/с), ATA/66 (66 Мбайт/с) и ATA/100 (до 100 Мбайт/с). На данный момент идет окончательная доработка нового универсального стандарта Serial ATA. К сожалению, материнские платы подчас могут либо обладать совместимостью с тем или иным ATA-интерфейсом, либо не обладать: заставить BX-плату трехлетней давности работать с ATA/100 вряд ли кому-нибудь удастся без установки дополнительного ATA-контроллера.

GMR, или гигантская магниторезистивность, представляет собой еще одну современную технологию, нашедшую свое применение в конструировании и создании жестких дисков. Об этой технологии мы уже неоднократно рассказывали в наших обзорах. А вот теперь уже можно смело говорить о плодах, которые эта инновация принесла. Благодаря более компактной записи, стали возможными как снижение материалоемкости винчестеров и потребляемой ими электроэнергии, так и существенное снижение удельной стоимости хранения информации. Если каких-то 20 лет назад жесткий диск объемом в 20 Мбайт казался настоящим монстром (и по цене, и по размерам), то в компактный корпус современного устройства с трехдюймовыми носителями уже помещается без особых проблем 70 и больше гигабайт данных. Постепенно стандартной емкостью винчестера становится 30 Гбайт, а размеры постепенно уменьшаются от 3,5 до 2,5. Серьезную конкуренцию классическим моделям представляет недавно появившееся семейство микродисков

Есть ли жизнь без ATA/100

Насколько радикально влияет на быстродействие персонального компьютера наличие или отсутствие в нем IDE-контроллера, поддерживающего интерфейс ATA/100? Результаты большинства тестов обнадеживающие: даже обладатели ATA/33-дисков могут не беспокоиться до тех пор, пока не решат заняться обработкой оцифрованной музыки или видео. Мощностей этого стандарта вполне хватает для подавляющего большинства современных программ... То же самое относится и к ATA/66. Конечно, прирост производительности есть — до 50 баллов в тестах WinMark 99, например. Однако при измерении DTR (Data Transfer Rate) разницы между ATA/66 и ATA/100 практически не наблюдается. О чем это говорит?
А только о том, что механика включенных в тестирование винчестеров слишком слаба, чтобы извлечь все выгоды из нового интерфейса. По-настоящему прирост производительности будет наблюдаться у винчестеров со скоростью вращения шпинделя 10 000 об/мин и выше. Но на рынке таких дисков пока совсем мало, значит, и с переходом на ATA/100 можно подождать еще полгода, а то и дольше.

Seagate Barracuda ATA III

Seagate Barracuda ATA III

Новая серия винчестеров с жидкими подшипниками, со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин. Обладает пониженными шумовыми характеристиками и плотностью записи 20 об/мин на пластину. Нам для тестирования досталась самая маленькая модель с одной головкой и емкостью всего 10,2 Гбайт. В данной серии винчестеров не используется резиновый чехол Seashield, защищающий винт от ударов и электронику от случайных механических повреждений; вместо этого винчестер закрыт со всех сторон, а традиционно расположенная на нижней стороне плата с электроникой убрана внутрь, под металлическую крышку. Система защиты данной серии винчестеров называется 3D Defence System.

Fujitsu MPG3102AT

Этот дешевый винчестер, с плотностью записи 10,2 Гбайт на пластину, является идеальным решением, с точки зрения Fujitsu, для пользователей, которым нужен недорогой достаточно надежный диск, с пониженными шумовыми характеристиками. С нашей точки зрения, это хорошее дешевое решение, от которого все же не следует ожидать слишком высокой производительности. К тому же плотность записи в 10 Гбайт на пластину далека от сегодняшнего передового стандарта в 20 Гбайт, так что этот, диск, пожалуй, больше всего подойдет тем, кто хочет купить максимально дешевый винчестер.

Fujitsu MPG3102AT

(Microdrives) — компактных псевдовинчестеров с ATA-интерфейсом.

Основным же следствием внедрения всех этих нововведений мы бы назвали не повышение скорости и качества работы, а резкое снижение себестоимости хранения информации и, соответственно, и розничных цен на жесткие диски. В принципе при сегодняшней ситуации на рынке любой пользователь сможет найти именно тот винчестер, который наиболее подходит его запросам, например дешевый диск малого объема для организации RAID-массива или быстрый и емкий для работы с цифровым видео.

Fujitsu MPG3307AT

Fujitsu MPG3307AT

Достаточно новая модель жесткого диска, со скоростью вращения шпинделя 5400 об/мин, оборудованная модными на сегодня гидродинамическими подшипниками, снижающими и без того невысокий уровень шумов. Новые подшипники еще и повышают устойчивость и надежность в случае ударов и сотрясений диска.

Результаты тестирования

Измерение производительности жестких дисков осуществлялось с помощью набора тестов SiSoft Sandra 2000. Результаты тестирования показали, что в среднем все современные диски, выпущенные

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Что случится, если у меня сломается один из контактов IDE-кабеля?

Многое зависит от того, какой именно контакт сломан. Несмотря на кажущуюся избыточность, работу жесткого диска обслуживают все 40 проводов, просто некоторые из сигнальных линий являются обязательными, а некоторые — опциональными. К счастью, чаще всего из-за механических повреждений жесткий диск лишается двух крайних контактов — 39-го или 40-го. Это вполне можно пережить, так как 39-й контакт отвечает за сигнал, идущий на контрольный светодиод, то есть на ту красную лампочку, которая своим миганием показывает загруженность винчестера работой. 40-й же кабель является заземлением для этой линии. При повреждении одного из контактов вы лишитесь наглядной индикации, да и то не обязательно — на подавляющем большинстве современных материнских плат для этого светодиода предназначен собственный разъем. А вот другие контакты ломать мы не советуем. Впрочем, лучше обойтись вообще без повреждений: тот же 39-й контакт может использоваться и в ином режиме. Если винчестер установлен как slave, именно по этому проводу подается сигнал в ответ на команду опроса, который сообщит мастер-диску о том, что он не одинок.

Почему везде сообщается разная емкость моего 8-Гбайт винчестера?

Все зависит от той технологии подсчета, которая применяется в каждом конкретном случае. Жесткий диск имеет определенное количество секторов, или логических блоков, доступных для пользователя. Например, если в описании к вашему винчестеру говорится, что он содержит 16 841 664 сектор, то самый простой способ определить емкость — умножить это число на размер сектора. Произведение 16 841 664 на 512 байт дает в результате 8,622 Гбайт, что является своего рода «объемом брутто». Однако ATA-контроллер использует систему перевода

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

для доступа ко всем секторам. Перевод осуществляется по схеме «дорожки-головки-секторы». Таким образом, для контроллера ваш диск будет представлять собой произведение 16 383 дорожек, 16 головок и 63 секторов, что равно 8,455 Гбайт. Эта величина является пороговым значением для программ BIOS старого образца и вовсе не свидетельствует об ограниченном дисковом пространстве.

Мне кажется, что моя материнская плата, не поддерживающая ATA/66, работает после установки нового жесткого диска медленнее, чем такая же, но поддерживающая этот интерфейс.

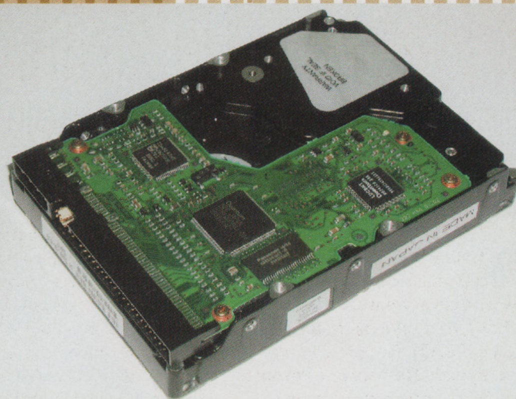
Вряд ли причина кроется в системной плате или жестком диске. Показатели производительности материнских плат никак не связаны с пропускной способностью ATA-интерфейса. Разумеется, на первый взгляд кажется, что компьютер, оборудованный более современным IDE-контроллером, будет работать быстрее, — но это не значит, что ATA/66-совместимый жесткий диск будет притормаживать на старой материнской плате. Дело в том, что все ATA-устройства при инициализации на этапе загрузки системы согласовывают свои возможности с контроллером и автоматически выбирают самый быстрый из доступных режимов. Впрочем, самым правильным действием было бы обратиться к производителю платы за новой версией BIOS — вдруг она поддерживает ATA/66 или ATA/100?

На самом деле описанная вами ситуация еще могла бы иметь место в том случае, если бы речь шла о жестком диске Quantum (Fireball CR, Fireball CX, Fireball Plus KA, Fireball Plus KX) и материнской плате с AWARD BIOS, выпущенным до 28 октября 1998 года. Тогда некорректное поведение программы не позволяло винчестеру работать в режиме ATA/33. Обновление биоса на более свежий снимает эту проблему.

Изменчивый мир

Появляются и исчезают шины и выделенные контроллеры, целые подсистемы объединяются друг с другом. Более того, все чаще практическую реализацию находит идея «компьютера на чипе» — сверхинтегрированной машинки, на одной кремниевой пластинке которой умещаются не только центральный процессор, но и графический адаптер, звуковая карта, контроллеры ввода-вывода, оперативная память, а также доки для подсоединения внешних интерфейсов. Единственной деталью, которую еще не затронули эти кощунственные поползновения, остается жесткий диск. Правда, пару лет назад дискутировался вопрос о повсеместном внедрении бездисковых сетевых компьютеров (NC, Networking Computer), но человечество эту идею не восприняло, и NC благополучно превратился в NetPC, по-прежнему ориентированный на сетевую работу, но уже оснащенный собственным винчестером.

Quantum Fireball lct15



Quantum Fireball Lct15 и Quantum Fireball Lct20

Новый ряд низкооборотных винчестеров от Quantum специально ориентирован на наилучшее соотношение цена/объем. За счет снижения скорости вращения шпинделя всего до 4400 об/мин, при считающихся стандартными 5400 и общем стремлении к 7200 и более, фирме Quantum удалось достигнуть дополнительной экономии в стоимости. Более низкооборотные винчестеры не только меньше шумят, но и предъявляют более скромные требования к балансировке блинов и многим другим компонентам. Достаточно большая плотность записи на блин позволяет при этом сохранить неплохую производительность. Такой винчестер может быть идеальным выбором в системе с несколькими жесткими дисками как винт для хранения больших объемов данных.
Последняя модель lct20 оборудована наиболее современными пластинами и головками, позволяющими записывать до 20 Гбайт на блин.
Предыдущая модель Fireball lct15 — немного более старая версия того же модельного ряда, с плотностью записи 15 Гбайт на пластину.

в одно и то же время, обладают примерно схожей производительностью, разумеется, с некоторым разбросом в зависимости от цены и «породистости» сделавшей их фирмы. Основными же моментами, определяющими производительность винчестера, являются скорость вращения шпинделя и емкость пластины. Второй параметр у дисков, выпущенных примерно в одно и то же время, одинаков. Например, сегодня наиболее популярны диски с объемом пластины 20 Гбайт. Так что остается только скорость вращения, качество алгоритмов кеширования, а также размеры буфера на диске.

По цене диски большего объема существенно отличаются в лучшую сторону, если оценивать затраты в долларах за Гигибайт. Причина тому — диск целиком, в минимальной конфигурации (один блин (пластина) с одной считывающей головкой) стоит около $100. Добавление еще нескольких блинов и считывающих головок несущественно удорожает диск. Объем же при этом возрастает в несколько раз.

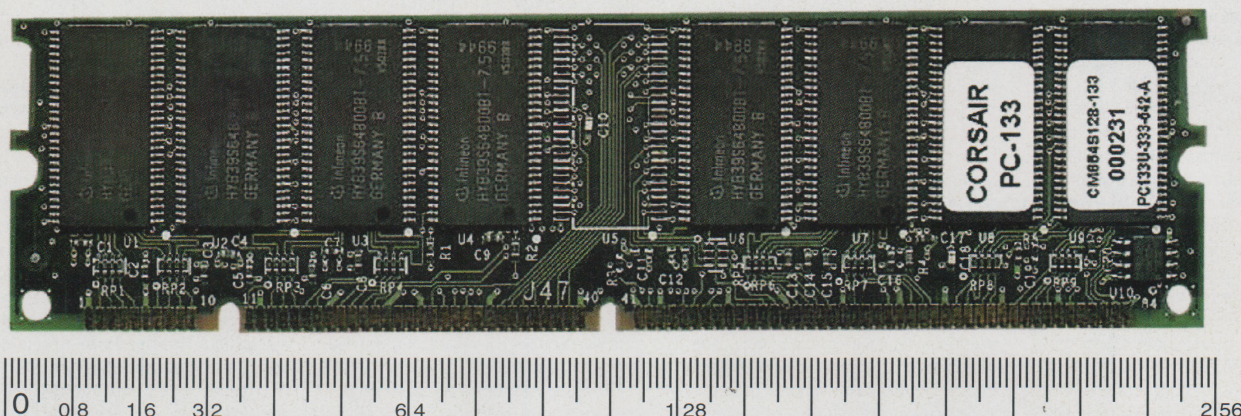
В целом же, с нашей точки зрения, если вам нужна производительность — лучше купить новый диск, размером в 20 Гбайт на 7200 об/мин. Вам вполне хватит и 10 Гбайт, но сэкономите вы при этом $5-10. Если же вас устраивает объем и быстродействие диска, купленного год-полтора назад, то с покупкой можно подождать до лета. Ничего радикально нового пока не вышло. MG

Редакция выражает благодарность компаниям, предоставившим оборудование для тестирования:
«Пирит» www.pirit.ru
ASBIS www.asbis.msk.ru
Quantum www.quantum.com

Длина мозгов

– Сколько у тебя мозгов?
– Шестьдесят четыре метра...

Lady Alice

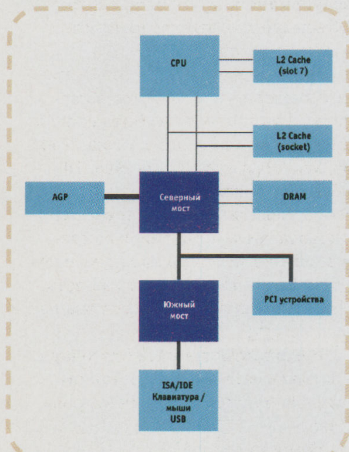


Чем мы думаем

...Сначала была «четверка» с 72-контактными FPM-симмами, потом память заменили на настоящую EDO, а старую видюшку — на Matrox с VRAM. Но тут пришла пора покупать Пентиум, в который можно было вставить и диммы SDRAM'a, и 3D-акселератор на SGRAM'e...

Все эти типы оперативной памяти роднят два обстоятельства. Во-первых, они обладают RAM-доступом, а во-вторых, являются динамическими по своим физическим параметрам.

RAM — термин, ставший синонимом оперативной памяти вообще, расшифровывается как Random Access Memory — память с произвольным доступом. Такая архитектура подразумевает, что любая ячейка в адресуемом пространстве доступна в любой момент времени как для чтения, так и для записи. В этом основное отличие RAM от всевозможных иных типов оперативных накопителей, обуславливающее широкую сферу ее применения. Однако это удобство имеет и свою обратную сторону: большинство разновидностей RAM-памяти страдает физической энергозависимостью, то есть случайно выдернутый из розетки сетевой шнур обнуляет содержимое памяти окончательно и бесповоротно. Существует, конечно же, и независимая от тока в сети память, например тот же flash. Но сравним цены на 32-Мбайт модули Compact Flash и SDRAM и сделаем печальные выводы...



Организация i440BX.

Тут мы вплотную подошли ко второму моменту — динамичной природе модулей памяти. Из всех возможных физических решений для хранения побитового состояния накопителя наиболее оправдывают свое применение два — транзисторы и конденсаторы. В первом случае подаваемый на логическую ячейку сигнал записи как бы переключает комбинации транзисторов в одно из статических состояний, которое потом может быть считано. Поэтому и построенную на этом принципе память называют статической — SRAM. А вот конденсаторы применяются в динамической памяти (DRAM), и они, в отличие от транзисторов, не имеют ничего похожего на статическое состояние. Напротив, им свойственно постоянно и неуклонно разряжаться. Чтобы избежать этого, на конденсаторы через равномерные промежутки времени приходится подавать регенерирующий сигнал. Хуже того, операция считывания данных из памяти полностью разряжает эти элементы, так что за каждым считыванием должно следовать восстановление состояния... В результате динамическая память работает намного медленнее, чем статическая, и более широкое ее применение оправдывается исключительно лишь крайне низкой (сравнительно, конечно) себестоимостью производства.

Дело даже не в том, какова экономическая выгода от применения динамической памяти сейчас — архитектура PC, включая ее фи-

DDR vs. Rambus
глазами экономистов

Законы бизнеса не всегда соотносятся напрямую с достоинствами или недостатками той или иной выходящей на рынок технологии. Тем не менее прогнозы специалистов от экономики полезны для нас как ориентиры при оценке будущего тех или иных новшеств.
По интересующему нас вопросу — противостоянию технологий DDR и Rambus — наблюдается практически единогласная уверенность в окончательной победе DDR в течение ближайшей пары лет. А уже ко второй половине следующего года объемы ее поставок должны превысить 50% всего потока оперативной памяти, проходящей через рынок. В 2001 году DDR станет широко применяться в серверах и мобильных компьютерах, а также будет основной технологией, применяемой в графических акселераторах высшего и среднего уровня.
На популярность DDR серьезно повлияла поддержка, оказанная этому типу динамической памяти такими законодателями компьютерной моды, как AMD и VIA. Кроме того, ожидается, что на использование DDR окончательно перейдет даже Apple — исконный оплот консерватизма в нашей отрасли. Еще один важный фактор, способствующий быстрейшему продвижению DDR, — ее пониженное энергопотребление, что критично для работы в мобильных устройствах (рынок переносных компьютеров развивается намного более динамично, чем рынок настольных систем).

зическую сторону, была и остается достаточно консервативной, чтобы долгие годы придерживаться некогда выбранной линии. А ведь выбор в пользу DRAM был сделан не вчера, а на самой заре истории персоналок — во времена великих и ужасных PC XT/AT. А тогда каждый килобайт даже дешевой конденсаторной памяти обходился пользователю намного дороже, чем мегабайт сегодня!

Кэш-память

Впрочем, несмотря на дороговизну, статическую память (SRAM) использовать в PC все-таки пришлось. Во второй половине 1980-х годов прошлого века показатели существующих чипов DRAM начали катастрофически отставать от скорости, на которой работали новые процессоры Intel. Поэтому наряду с модулями оперативной памяти (уже оформившимися в виде плат SIMM) на материнские платы стали устанавливать кэш-память, основанную на SRAM. Ее объем намного отличался от общего количества оперативки, и стоила она по-прежнему очень дорого, зато работала на той же частоте, что и центральный процессор, и повышала быстродействие системы в несколько раз. Позже часть кэш-памяти была вообще перенесена внутрь процессора, и эта тенденция сохранилась и по сей день.

Кэш с высокой вероятностью

Между медленной DRAM и быстрым центральным процессором располагается своего рода буферная зона, призванная сгладить разницу в скорости работы этих подсистем компьютера. Ее роль уже традиционно выполняет кэш-память, небольшое по объему количество сверхбыстрой статической памяти. Ее задача — кратковременное хранение небольших блоков информации, которые *с большой вероятностью* будут востребованы процессором в ближайшее время. Принцип использования кэш-памяти гласит: «С наибольшей вероятностью центральный процессор запросит те данные, к которым он уже обращался непосредственно до данного момента, либо те, которые следуют в логическом блоке за только что использованными». Как оказывается, такой подход вполне себя оправдывает — при работе со стандартным набором приложений от 90 до 100% запросов процессора удовлетворяется содержимым, занесенным в кэш.

SDRAM — наиболее распространенный на сегодняшний день тип устройств оперативной памяти.

В погоне за процессором

Итак, попытки преодолеть отставание, вызванное низкой тактовой частотой шины памяти, привели к целому ряду инженерных решений, призванных тем или иным способом оптимизировать работу подсистемы. Многие из нас еще застали время широкого распространения так называемых FPM-модулей памяти. Этот термин означал Fast Page Mode: в таких схемах памяти действовал механизм частичной генерации адреса (так как хранилища данных организованы по принципу двумерной матрицы, физический адрес каждого элемента представляет собой последовательность из его адреса по горизонтали и адреса по вертикали). При последовательной выборке данных, что и происходит на деле чаще всего, адреса следуют одни за другими, так что горизонтальный коэффициент можно было оставлять неизменным, а обновлять только вертикальный.

Следующим нововведением было появление оперативной памяти, работавшей по принципу EDO (Extended Data Out). Новшество по сравнению с FPM состояло в том, что выходные буферы памяти могли оставаться активными долгое время (даже тогда, когда проходил вертикальный сигнал). Благодаря этому информация оказывалась доступной значительно дольше, но лишь при условии, что считывание (последовательное или случайное) производилось из одного и того же горизонтального ряда. Впрочем, руководствуясь тем же принципом наибольшей вероятности, именно такие запросы система памяти и получает чаще всего. Существовала еще и более хитрая разновидность EDO с возможностью пакетной передачи, но она так и не прижилась, потому что наступило время SDRAM.

SDRAM — наиболее распространенный на сегодняшний день тип устройств оперативной памяти. Буква S в его названии указывает на синхронный принцип работы. В этом случае такты работы подсистемы памяти генерируются тем же системным таймером, который используют и все остальные устройства компьютера. Унификация и детерминированность позволяют более эффективно использовать процессорное время: если известно, сколько точно циклов следует ожидать от контроллера ОЗУ результатов отправленного на него запроса, ЦП может заниматься в это время решением других задач.

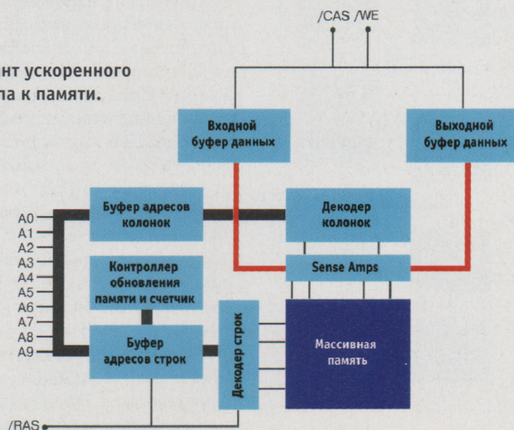
Как вы уже поняли, до появления синхронной памяти дела обстояли хуже. Вместо системного таймера ритм работы ОЗУ компьютера задавался его собственным счетчиком. Хотя выдаваемые им сигналы были симметричными, центральный процессор не имел ни малейшей информации о том, сколько его собственных циклов придется ждать ответа. При росте производительности ЦП такая трата времени начала становиться просто преступной!

Поэтому в модули памяти был добавлен специальный разъем, отвечающий за синхронизацию тактов с системой. Появление сигнала на нем позволяет точно засечь по «среднесистемному» времени начало операции и однозначно определить время ее завершения и, соответственно, получения результатов. При этом вовсе не обязательно, что устройства оперативной памяти уложатся в целое число тактов рабочей частоты, но при современных соотношениях продолжительности такта и примитивной операции внутри модулей ОЗУ (10–20 нс) такой простой можно даже не брать в расчет. Кроме того, частота системного таймера и шины памяти не обязательно равны друг другу — применение мультипликаторов позволяет, скажем, ОЗУ работать на треть быстрее, чем FSB.

Перспективы

Повсеместный переход на SDRAM вполне оправдал себя хотя бы за счет того, что высвободил часть процессорных ресурсов. Но по сути нововведение было чисто архитектурным и не касалось физических параметров модулей памяти. Значит, прежняя проблема с отставанием введением SDRAM не решалась. Здесь пути производителей системной логики разошлись. В то время как Intel решила продвигать концепцию компании Rambus (RDRAM, уже применявшуюся на тот момент, в частности на игровых приставках), большинство участников рынка не согласились с лидером и отдали свои предпочтения более привычной, но от этого не менее эффективной технологии Double Data Rate — DDR SDRAM.

DDR действительно затрагивает один из основных принципов функционирования всей системы оперативной памяти — способ передачи информации. Ранее данные могли передаваться лишь один раз такт, то есть сам факт генерации цикла свидетельствовал о возможности передачи одного пакета. Однако в нашем случае несущими являются оба фронта сигнала — восходящий и нисходящий (но не сам сигнал). Таким образом, не меняя практически ничего в системной архитектуре, при использовании DDR-памяти удается за одно и то же время передать в два раза больше информации.



Вариант ускоренного доступа к памяти.

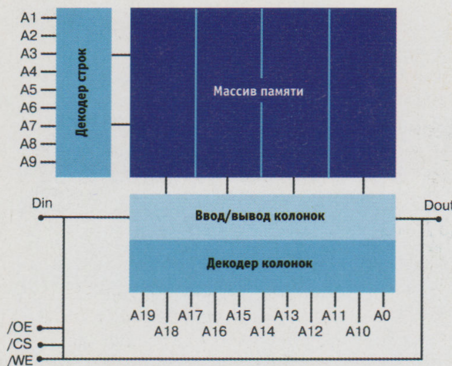


Схема доступа к памяти по колонкам и столбцам.

Первый из козырей, высыпавшихся из рукава DDR,— цена модулей памяти, выполненных по этой технологии. Сравнительно незначительное удорожание по отношению к обычной SDRAM не идет ни в какое сравнение со стоимостью RDRAM. К тому же начавшееся массовое применение обещает вообще ликвидировать различие между DDR и SDRAM. Но одной экономической выгодой дело не завершается! Как показали результаты полевых испытаний, DDR-память еще и намного быстрее всех своих конкурентов, в том числе и Rambus-модулей (в среднем на 20%).

А что же Rambus? Сама по себе идея, заложенная в основу технологии, отнюдь не плоха. За счет снижения разрядности и повышения базовой тактовой частоты создателям Rambus удалось достигнуть весьма впечатляющих показателей пропускной способности: от 1,6 Гбайт/с и выше. Благодаря мультиканальной архитектуре и возможности асинхронного опроса различных банков памяти, устранены проблемы как электротехнического, так и логического порядка. Кроме того, организация конвейера (pipeline) запросов позволяет выстраивать из последних целые «цепочки», а также одновременно посылать адреса и получать данные предыдущих запросов.

Губят Rambus три вещи. Во-первых, закрытость и запатентованность технологии, что вынуждает производителей модулей памяти, чипсетов и самих материнских плат покупать лицензии у разработчиков, да еще и подчиняться всем многочисленным технологическим условиям. Отсюда вытекает второй отрицательный момент: себестоимость одного модуля RIMM намного превышает цену как SDRAM, так и DDR SDRAM DIMM. А ведь, кроме непосредственно модулей памяти, надо еще и устанавливать на системные платы и контроллер памяти, и специальный генератор частоты, и разъемы под RIMM... И все это никак не совместимо с существующим железом. Вот и третья проблема: переход на Rambus подразумевает полное переоснащение производственных мощностей. Чтобы такая жертва себя оправдала, игра должна стоить свеч.

Быстродействие

На самом деле не только лишь физические параметры микросхем памяти и тактовая частота, на которой работают ее модули, определяют общее быстродействие всей подсистемы. Комплексный показатель, описывающий возможности памяти, называется максимальной пропускной способностью и рассчитывается как произведение тактовой частоты шины на ее разрядность. В приближенном представлении разрядность — количество единиц информации, которые могут передаваться по шине одновременно, то есть за один такт. Ясно, что в рамках архитектуры PC разрядность шины памяти всегда кратна 8 битам. Именно эта величина использовалась во времена компьютеров класса XT, а в наши дни она достигла 64 бит.

Максимальная пропускная способность — тот идеал, к которому стремятся все разработчики системной архитектуры. Увы, в сегодняшних условиях она остается практически недостижимой, по крайней мере, до тех пор, пока не будет изобретена технология оперативного хранения информации с физическими блоками, которые работали бы на более высокой тактовой частоте, чем центральный процессор.

Третий путь

Было бы неплохо иметь в распоряжении энергонезависимую DRAM-память, не так ли? Создатели технологии MRAM думают также. MRAM, или MagRAM — новейшая технология, корни которой кроются в эффекте магниторезистивности (который уже нашел применение в конструкции жестких дисков несколько лет назад). Пока еще не существует промышленных образцов MRAM-памяти, однако несколько независимых групп исследователей уже вплотную приблизились к получению желаемых результатов.

Среди них ученые из исследовательского центра компании IBM, которая, как известно, денег на ветер не бросает. За месяцы исследований им удалось получить методом фотографической и электронно-лучевой литографии опытные образцы действующих ячеек MRAM-памяти на кремниевой подложке. Они обладают крайне низким электрическим сопротивлением и достаточно высоким уровнем магниторезистивности, а скорость работы (операций чтения и записи) составила в среднем около 10 наносекунд, то есть MRAM будет функционировать заметно быстрее, чем самые совершенные DRAM-модули.

Вопрос о том, когда MRAM найдет практическое применение, остается открытым, равно как и прогнозы о возможной стоимости таких модулей памяти. Однако перспектива стереть различия между оперативной и стационарной памятью в PC впечатляет.

Куда ж нам плыть?

Фактически любой из современных персональных компьютеров реализует одну из двух концепций компоновки системной архитектуры — классическую, основанную на мостовой схеме, или новую, хабовую.

В первом случае одна из составляющих чипсет материнской платы микросхем, условно называемая северным мостом (North Bridge), включает в себя контроллер оперативной памяти. На этот же чип выходит и шина центрального процессора. Во втором случае — вместо двух мостов появляются два хаба-концентратора, наделенные примерно тем же функциональным набором... Основное различие — в отсутствии морально устаревших шин и резком повышении скорости обмена между хабами. Но принцип работы с оперативной памятью тот же!

Итак, что же мы имеем на сегодняшний день? DRAM остается по-прежнему единственным приемлемым решением для всего спектра применения устройств памяти в PC. Это не только оперативная память, но и, скажем, та, которой снабжены видеокарты. Трудно представить себе, сколько бы стоила GeForce 2 Ultra, будь она оборудована статической памятью. Но если для 3D-акселераторов это не столь критично, то система в целом сильно страдает от недостаточной скорости ОЗУ. За один такт частоты шины памяти центральный процессор успевает совершить несколько своих циклов, и зачастую они прогоняются вхолостую в ожидании готовности RAM. Все ухищрения — DDR SDRAM, RDRAM, асинхронный режим работы — пытаются всего лишь скомпенсировать это отставание, но насколько это реально сегодня, когда рабочая частота процессоров достигает полутора гигагерц в секунду, а оперативной памяти — 133–266 МГц? Видимо, истинный выход из этого тупика кроется где-то, куда еще не проник пытливый ум ученых и инженеров.

Впрочем, определенные наметки возможного разрешения проблемы существуют. Мы говорим о постепенно внедряющейся в массы идее PC on a chip, то есть высокоинтегрированной системе, в которой оперативная память помещается на кристалл процессора, как сейчас это происходит с кэш-памятью L1 и L2. Кто знает, может быть, именно за этим и будущее? MG

Lady Alice

Видео нового века

Когда-то фраза «апгрейд PC» вызывала в первую очередь ассоциации с расширением оперативной памяти, установкой более быстрого процессора или, на худой конец, заменой переполненного винчестера. Сегодня же первая мысль об апгрейде связана с заменой видеокарты и тем, какой прирост скорости в играх принесет тот или иной акселератор. Неужели видеосистема персонального компьютера превратилась в его основное содержание?

Связанные одной цепью

Однако всенародная любовь к современным графическим ускорителям как-то совершенно скрывает в тени тот факт, что за выводом картинки на экран стоит гораздо больше аппаратных узлов и программных сервисов компьютера, чем одна-единственная видеокарта со своим набором драйверов.
При этом, как обычно и бывает в сложных системах, оптимальный результат получается только в случае слаженной работы отдельных частей общего механизма, но ни в коем случае не за счет излишней «крутизны» какой-то одной детали на фоне ветхости прочих. Иными словами, связка GeForce2 GTS + 14″ телевизор Ponosoni, купленный по случаю на барахолке, принесут пользователю не больше удовольствия, чем VGA-монитор семилетней давности и карточка Realtek с 256 Кбайт памяти на борту.

Собственно, на пути представления изображения пользователю находится четыре основных устройства. Во-первых, это центральный процессор системы. Каким бы навороченным акселератором ни был оснащен компьютер, львиную долю времени расчета выводимого изображения занимает именно CPU — если, конечно, PC не используется в качестве сервера для сетевых мясорубок. Или вообще работает без монитора, что тоже вариант. ЦП вынужден одновременно обрабатывать запросы с двух сторон — от приложения, которое собирается вывести изображение на экран, или, как минимум, скорректировать его, и драйвера, обслуживающего конкретное установленное в машину железо. Если же на этом пути встречаются интерфейсные уровни, вроде OpenGL или Direct 3D, то нагрузка только увеличивается.

Второй элемент — оперативная память. В какую сторону только ни поворачивала техническая мысль на протяжении последнего десятилетия, но тем или иным образом графической подсистеме приходилось задействовать в своей работе это универсальное хранилище информации. Постепенно внедряются технологии, призванные оптимизировать работу видеокарты и ОЗУ (та же шина AGP, кстати), однако об отказе речь пока не идет. Напротив, в свете новых тенденций по интегрированной компоновке узлов компьютера на его системной плате, RAM зачастую выступает в роли заменителя собственной видеопамяти акселератора. Впрочем, канал связи видеокарты и оперативной памяти всегда определен используемой в данной архитектуре компьютера шиной. Чаще всего это либо PCI, либо AGP, причем последняя с 1998 года стала фактически стандартным решением.

3D-ускорители — не новинка

Конечно, в появлении на свет акселераторов трехмерной графики нельзя винить случившийся на игровом рынке бум — устройства такого типа существовали и раньше и обслуживали высокопроизводительные рабочие станции, на которых специалисты занимались проектированием и анимацией. Игровая индустрия, скорее, дала новый импульс развитию отрасли — намного более дешевые, но ориентированные на массового потребителя изделия сулили производителям компьютерного железа намного более высокие прибыли.

3D-ускоритель со встроенным TV-приемником.

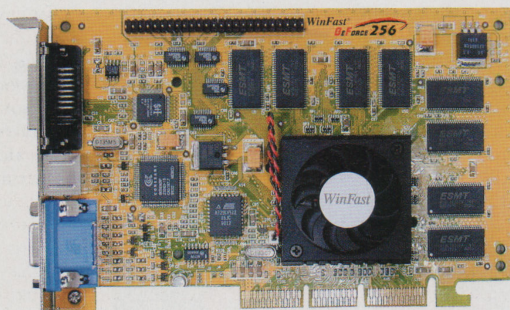
Третьим в цепочке идет сам графический контроллер, но о нем, как об основном герое нашего разговора, речь пойдет ниже в более детальном ключе. Замыкает же систему оконечное устройство вывода — либо монитор, либо видеопроектор, либо какое-нибудь устройство виртуальной реальности наподобие 3D-очков или полного шлема. В принципе разницы между тем, что именно воткнуто в видеокарту, для компьютера практически нет, были бы лишь нужные драйверы (да и то, если таковые нужны). Более важна другая характеристика — тип выводимого сигнала. На выходе адаптер может выдавать либо аналоговый сигнал, либо цифровой — третьего не дано. Типичный потребитель аналогового сигнала — электронно-лучевой монитор, цифрового — дисплей на жидких кристаллах. В идеале современная видеокарта должна обладать обоими типами выводов,

иначе высок шанс того, что при подключении устройства вывода сигнал будет проходить через лишний цикл ЦА/АЦ-преобразования. Будущее же, конечно, за цифровой передачей, в чем мы сможем окончательно убедиться еще в этом десятилетии.

Карта под микроскопом

Но вернемся, собственно, к видеокартам и посмотрим, какова их принципиальная конструкция (описывающая как современные 3D-акселераторы, так и допотопные ISA-платы). Любой графический адаптер, даже если он встроенный, должен реализовать в своей архитектуре три независимых блока: центральный контроллер или, как с легкой руки nVidia его теперь принято называть, графический процессор, далее — контроллер видеопамяти (плюс сами модули памяти, если таковые физически на карте присутствуют) и, наконец, схему преобразователя RAMDAC.

На процессоре видеокарты лежит ответственность за основную массу операций, производимых видеокартой. Так как в идеальном случае он не создает карты изображения самостоятельно, а лишь отвечает за ее трансляцию, то он вынужден работать в качестве своего рода моста между центральным процессором компьютера и оперативной памятью,



Самый быстрый ускоритель до выхода GeForce3.

с одной стороны, и собственным ОЗУ — с другой. Кроме того, именно за контроллером закреплено управление таким «неинтеллектуальным» устройством, как монитор, который сам не может выдавать сигналы для своей развертки.
По сложности архитектуры графические процессоры уже обогнали даже ЦП, и разработчики грозятся еще дальше расширить этот разрыв.

Конечной задачей любого графического процессора является превращение разнообразной входной информации (как законченные битовые карты, так и данные для процедурной обработки его собственными методами, например аппаратным T&L-механизмом) в ту матрицу, которая и должна быть сформирована на экране монитора. Для временного хранения на краткий период ожидания своей очереди в конвейерной обработке задействуется буферная зона памяти. В то же время другие области ее могут быть заняты статическими объемами информации, например хранящимися текстурами, которые могут и не задействоваться при формировании текущего кадра.

Однако даже полностью сформированное процессором изображение не поступает на выходной разъем видеокарты само по себе. Готовая битовая карта отсылается обратно в оперативную память платы, где ей приходится выжидать завершения финальной трансформации. Так как на ЭЛТ-монитор должен подаваться исключительно аналоговый сигнал, необходимое преобразование над цифровой матрицей будущего изображения производит RAMDAC (на русский название этого блока не переводят, наверное, потому, что ОЗУЦАП звучало бы несколько странно). Это устройство конвертирует попиксельно значения цветности каждой точки изображения в красный, зеленый и синий (RGB-схема) аналоговые сигналы, понятные механизму монитора. Ключевое слово здесь — попиксельно. На обработку каждой точки отводится свой квант времени, поэтому от скорости RAMDAC (выражаемой в мегагерцах в секунду) зависит то, сколько точек будет конвертировано в секунду. На практике это выливается в максимально допустимые разрешения экрана, а также частоту его регенерации (сколько раз в секунду электронный луч обойдет последовательно все строки, тем самым полностью его перерисовав).

С этим же связано и понятие прикладного быстродействия той или иной видеокарты, которое принято описывать в величине fill rate (буквально — частота заполнения). Так как аналоговый монитор выводит изображение построчно, то для нормальной работы в среднестатистическом приложении (медитация на содержимое pupsik.ru не в счет), а тем более в современной игре, графический адаптер должен быть готов выдавать каждую секунду огромное количество конвертированных в RGB-сигнал пикселов. Именно его, а точнее, его пиковое значение и принято считать частотой заполнения той или иной видеокарты. Современные модели уже оперируют гигапиксельными (то есть миллиардами пикселов в секунду) значениями. Разделив текущее значение fill rate на параметры настроек экрана, мы получим величину fps (frames per second), то есть кадров в секунду — количество полных обновлений изображения. Минимально приемлемое значение fps равно 24 кадрам, оптимальное находится где-то в районе 60; дальнейший прирост скорости вывода практически не улавливается человеческим зрением. Именно поэтому в последнее время разработчики видеокарт и чипсетов для них акцентируют свое внимание не на повышении скорости, а на кардинальном улучшении качества картинки.

Что «умеет» ускоритель?

Можно выделить четыре основные категории процедур, осуществляемых ускорителями графики (хотя, конечно, многое зависит от конкретной реализации как аппаратной, так и программной составляющих системы, и что-то из этого списка может быть возложено и на центральный процессор).

- ***Bump Mapping.*** *Текстурирование при помощи специальных битовых карт, которые заставляют зрителя думать, что поверхность, на которую они натянуты, является рельефной — в то время как на самом деле данный полигон гладок, как стена мавзолея.*

- ***MIP-Mapping (мип-мэппинг в нашей литературе).*** *Механизм сглаживания полигонов на объектах, достаточно удаленных от пользователя, чтобы потеря не была заметной. Действительно, какой смысл прорисовывать детали могучей спины кэмпера на другом конце уровня (тем более, если на него уже наведен рейлган). За счет этого экономится масса ресурсов.*

- ***T&L (Transform & Lightning).*** *Одна из новейших тенденций — аппаратное управление источниками света и «установкой» полигонов в сцену. Не в последнюю очередь благодаря внедрению T&L-механизма картам семейства nVidia GeForce и удалось осуществить революцию.*

- ***Antialiasing (сглаживание).*** *Нарисовать прямую линию, пересекающую экран по диагонали, невозможно. Из-за того, что на монитор выводится матрица точек, любая линия, отличная от горизонтальной или вертикальной, превращается в подобие пилки для лобзика. Сглаживание устраняет эту зубчатость и производится уже после компоновки основного изображения. К сожалению, полноэкранное сглаживание, будучи даже реализованным на аппаратном уровне, серьезно тормозит работу.*

Как это работает

Распределенное выполнение операций, связанных с обработкой сложной графики, между различными подсистемами компьютера назревало в качестве радикального способа борьбы с недостаточной мощностью отдельных компонентов уже давно. Сейчас мало кто помнит об этом, но в свое время особо «продвинутые» производители видеокарт гордо хвастались тем, что в их продуктах реализована... 2D-акселерация! Кстати, это абсолютно серьезная технология, до определенной степени ускорявшая работу с только-только появлявшимися тогда на свет графическими пользовательскими интерфейсами типа Windows 2.0–3.x или OS/2 Warp...

В основу современной технологии воссоздания трехмерного изображения на экране легло использование полигональных моделей. Программа, создающая 3D-картинки («движок» в просторечии), конструирует некую виртуальную сцену с фиксированной системой координат. Пустая сцена заполняется по мере необходимости разнообразными объектами: задним фоном (а зачастую — комбинацией из нескольких), статическими и динамическими моделями, которые могут перемещаться относительно глобальной сетки и других объектов, соединяться в сложные иерархии с собственными законами передачи движения (кинематики). При этом любая модель описывается как каркас, или оболочка, состоящая из конечного числа примитивных плоских объектов — полигонов. Сегодня в качестве полигона принято использовать самую рациональную из геометрических фигур — треугольник (впрочем, раньше существовали и такие движки, которые оперировали исключительно объектами, порожденными от трехмерного примитива — шара).

Таким образом, в представлении компьютера любой объект — всего лишь набор полигонов, даже не их самих, а только их вершин. Это существенно сохраняет ресурсы, требуемые для описания и изменения параметров моделей, благо, функции расчета векторных операций известны уже давным-давно. В результате полигональные «движки» без проблем воссоздают иллюзию пребывания в созданном трехмерном пространстве: движение как самого зрителя относительно других объектов сцены, так и самих объектов, вплоть до воспроизведения реалистичной механики их коллизий друг с другом и самых разнообразных метаморфоз. Однако лицезрение голых полигональных «скелетиков» доставляет зрителю минимум удовольствия. Для того чтобы модель показалась более-менее реалистичной, ее надо соответствующим образом раскрасить, то есть натянуть на прозрачные грани определенные текстурные карты.

Это самая трудоемкая операция в трехмерной графике и, не будь в нашем распоряжении 3D-акселераторов, далеко бы индустрия не продвинулась. Текстуры наносятся на объекты в режиме реального времени, масштабируются, соединяются друг с другом, а иногда и накладываются друг на друга; плюс

Воксели против полигонов

Альтернативой полигональной графике, работающей с такими «невещественными» объектами, как, например, векторы, является воксельная технология. В отличие от рассмотренной выше методики, она моделирует трехмерную сцену, собирая таковую из элементарных «кирпичиков» — вокселей, или пространственных пикселов. Каждый из них обладает рядом уникальных параметров, в первую очередь — пространственными координатами и цветом. Воксельные «движки» имеют ряд определенных преимуществ по сравнению с полигональными, например, к их числу относятся продвинутые алгоритмы масштабирования и аппроксимации. На практике это проявляется в более естественных формах объектов, лишенных присущей векторным моделям угловатости и проблем с узлами сочленения отдельных деталей. Однако применение 3D-акселераторов никаким образом не ускоряет работу с вокселями; напротив, в ряде моментов попытки аппаратного ускорения тормозят работу! По мере наращивания мощности и функциональности видеокарт эта технология постепенно уступает свои позиции.

Телевизор — родственник монитора?

Технологии, лежащие в основе современного телевидения и воспроизведения графики на персональных компьютерах, были всегда настолько близки друг к другу, что между ними не могло не произойти взаимопроникновения.
С одной стороны, это было связано с возможностью вывода информации с компьютера на экран телевизора, или на входной порт какого-то иного устройства, например видеомагнитофона. Однако сигнал, с которым работает телетехника, и тот, который посылает на монитор видеокарта, отнюдь не являются совместимыми. Поначалу эта проблема решалась за счет приобретения дополнительного конвертера типа VGA-PAL, который перекодировал сигнал на лету. Со временем такое устройство стали устанавливать непосредственно на плату. Большинство модельных рядов современных видеокарт включают таких представителей. Те же покупатели, которым работа с телевизором не требуется, могут сэкономить, купив устройство без видеовыхода.
С другой стороны, монитор компьютера можно использовать как альтернативу телевизору. Все, что для этого нужно,— наличие в системе TV-тюнера, который подключается к установленной видеокарте и принимает сигнал с обычной антенны — мобильной или стационарной. Тюнеры выпускаются как в виде отдельных плат, так и в интегрированном варианте.
Наконец, за рубежом видеокарты все шире используют и как декодеры нового стандарта телевещания — HDTV (High Definition TV). Эта прогрессивная технология намного повышает качество передаваемого сигнала; стоимость же реализации HDTV-декодера просто не идет ни в какое сравнение с обычным бытовым тюнером (ситуация примерно похожа на разницу в цене DVD-приводов для компьютера и DVD-приставок). Наиболее отличились на этом поприще компании Ati и nVidia.

Один из наиболее модных на сегодня 3D-ускорителей.

к этому вся сцена освещается несколькими источниками света, что вызывает как изменение насыщенности тонов, так и возникновение теней. Все эти операции возложены сегодня на видеокарты.

Герои дня

Кто же сегодня на коне? Как показали результаты последнего исследования PC World, десятка лучших видеокарт, обладающих самыми высокими техническими параметрами и популярностью среди покупателей, стала на редкость не разнообразной. Практически все они базируются на 2–3 наборах микросхем. Намечающийся ли это застой в отрасли или это логичная реакция на выход из игры такого крупнейшего производителя, как 3dfx? Трудно сказать определенно: все разрешится со временем.

Абсолютным лидером рынка продолжает оставаться продукция nVidia. В общей сложности из десяти самых продаваемых моделей семь принадлежат к модельным рядам именно этой компании. В свою очередь из них первыми идут те, которые основаны на чипсете GeForce2 MX — сверхпопулярном варианте «серьезного» GeForce2 со слегка облегченной конструкцией. Это сказывается на их розничной цене — GeForce2 MX прочно обосновались на самой нижней границе устройств Hi-End, грозя вторжением в область дешевых видеокарт. В стандартную комплектацию адаптера входит RAMDAC, работающий на частоте в 350 МГц, и 32 Мбайт оперативной видеопамяти типа SDRAM. С одной стороны, дешевая память радикально снижает общую стоимость карты, но с другой — вынуждает ее терять производительность при работе в высоких разрешениях. Впрочем, те, кто могут позволить себе приобретение 24" монитора, явно выберут и карту под стать.

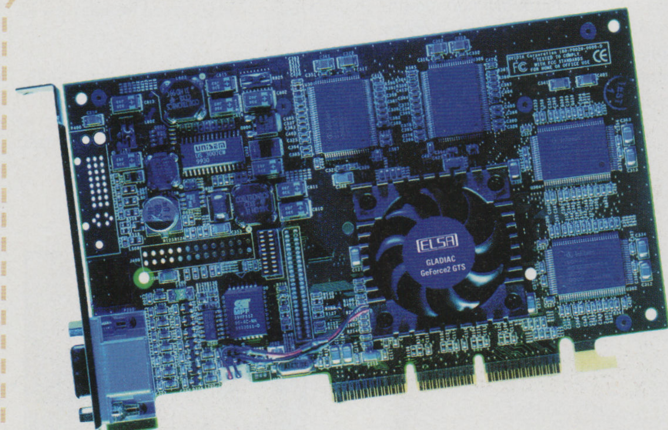
Например такую, которая сделана на основе оригинального чипсета GeForce2 GTS и его «утяжеленного» варианта — GeForce2 Ultra. В общей сложности в лидерах наметилось пять таких адаптеров — производства компаний Hercules, ELSA, ASUS, Creative и Leadtek. В базовом варианте видеокарта оснащается 32 Мбайт памяти SDR SGRAM и 350 МГц RAMDAC, в расширенном — 64 Мбайт наиболее прогрессивной DDR SDRAM.

DirectX

На смену DirectX 7 пришел DirectX 8, и хотя его наличие еще не является обязательным условием для запуска той или иной игры, все больше геймеров загружают и устанавливают на свои компьютеры этот пакет. Насколько оправдывает себя эта операция? Реальный прирост скорости в играх, активно использующих трехмерную графику, зависит от того, учли ли ее разработчики возможности новой версии. Если — да, то в некоторых случаях вы можете заметить прирост производительности почти на треть. Если — нет, то он будет не столь заметным, но все-таки очевидным. К тому же существенное облегчение программирования функций DirectX 8 стимулирует программистов к массовому переходу на новый интерфейс. Кроме более высокой скорости в играх, в новой версии появились и дополнительные инструменты, например превосходный набор процедур затенения и реализация настоящих объемных текстур.

Конечно, цены на эти карты кусаются: за $450, которые придется уплатить за Hercules 3D Prophet II Ultra, вполне можно собрать целый компьютер начального уровня. Однако за такие деньги производители гарантируют ни с чем не сравнимую производительность: какой еще акселератор обеспечит вам 43 кадра в секунду в полноцветном режиме на экране 1600×1200 точек? В более привычных видеорежимах игры показывают значения fps, близкие к сотне.

Кроме продукции nVidia, в числе лидеров присутствуют и карты ATI семейства Radeon — ATI Radeon 32 и ATI All-In-Wonder Radeon. В первом случае карта ориентирована исключительно на заядлых игроков: 32 Мбайт SDRAM-памяти, 350 МГц RAMDAC, ничего лишнего, зато высокие показатели быстродействия, просто великолепное качество изображения и цена почти такая же низкая, как у GeForce2 MX.



ELSA считается одним из ведущих производителей самых быстрых видеокарт.

Второй видеоадаптер продолжает давнюю традицию ATI по производству высокоинтегрированных устройств. На нем, помимо обычного процессора обработки трехмерной графики, покупатель найдет встроенный телетюнер, входные и выходные видеопорты и даже аппаратный декодер DVD. В дополнение к этому в комплектацию поставки включен набор программного обеспечения для любителей видеомонтажа. В результате цена на карту поднялась до $300, но это все равно дешевле, чем приобретать все упомянутые компоненты поодиночке.

Наконец, последний участник десятки победителей — это видеокарта Matrox Millenium G450. За последние годы эта знаменитая фирма постепенно сдавала свои позиции, уступая новым лидерам. Однако не в последнюю очередь благодаря мудрой OEM-политике, свой сектор рынка ее акселераторы продолжают удерживать. Несмотря на то, что интерес для геймеров Millenium G450 представляет весьма посредственный, качество выдаваемого картой изображения по-прежнему остается выше всяческих похвал, а возможность подключения сразу двух мониторов делает ее оптимальным выбором для профессионального использования. На видеокарту установлено 32 Мбайт памяти типа DDR SDRAM.

Все вошедшие в десятку платы предназначены для использования на шине AGP 4x, ставшей фактическим стандартом для 3D-акселераторов. MG

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Lady Alice

Телемышки

На какие только изумительные плоды технического прогресса не натолкнешься, без особой цели бродя по онлайновым супермаркетам! Многочисленные изделия с сомнительной полезностью, которым явно никогда не добраться до прилавков настоящих магазинов, мирно соседствуют здесь с настоящими инновационными устройствами, явная халтура — с вполне качественной техникой.

Такие «шедевры», как электровибрационный пояс для похудания, шкатулка для подарков с темпоральным запором и карманный счетчик банкнот, способны вызвать разве что снисходительную усмешку. К рационализаторским же идеям в области PC стоит относиться с полной серьезностью. Вдруг это то, что завтра станет непременным атрибутом каждого компьютера?

Во время одной из таких экскурсий мы случайно открыли для себя, что вдали от широкого рынка живет и процветает целый класс неизвестных нам доселе устройств — MousePhones, то есть телефонных аппаратов, вмонтированных... в корпус самой обычной мышки! Да-да, самый настоящий, с цифровыми и функциональными кнопками — разве что без диска набора.

Оказывается, появившаяся в прошлом году концепция MousePhones представляет собой новый уровень интеграции коммуникационного и компьютерного оборудования. На рынке уже сегодня можно встретить несколько различных моделей телемышек. Их объединяет общий инженерный замысел — совмещение двух устройств в одном не должно привести к увеличению его габаритов, а во время работы оба режима должны мирно сосуществовать, не создавая друг другу помех. Похоже, что в нашем случае обе цели были достигнуты. Во-первых, по размерам телемышки практически не отличаются от своих обычных родственниц: за счет более сглаженного корпуса панель, на которую вынесены телефонные кнопки, удается прикрыть сверху декоративным колпаком или поместить их в той части мышиного тела, где вы не упираетесь в них рукой. Колпак защищает пользователя от случайного набора номера, а само устройство — от физических и химических воздействий опасной офисной среды (пролитый кофе, универсальный растворитель для ногтей, брызги канцелярского клея). Кстати, что касается офиса. Телемышки — вполне серьезный инструмент, который может играть роль клиентского устройства для мини-АТС, включая использование всевозможных флэш-функций.

Набор функциональных элементов, которыми обогатились телемышки, заметно отличается у разных моделей, но в максимальной комплектации вы найдете на ней следующие детали.

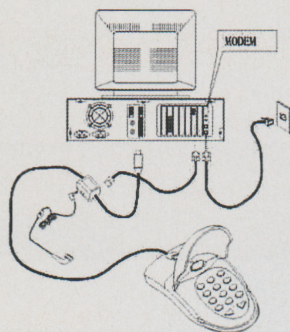
- Кнопки набора номера — не сенсорные, но, как правило, мягкие и немаркие.
- Сигнальный светодиод — лампочка, показывающая текущее состояние устройства: когда линия занята, она горит красным.
- Кнопка выключения — так как телемышку ни на какой рычаг не повесить, то прерывать разговор приходится нажатием на эту кнопку.
- Флэш-кнопка — поддающаяся программированию клавиша, которая служит в большинстве офисных телефонных систем для переадресации звонка.
- Кнопка повторного звонка.

Нам понравилось:

- *Отпадает нужда в телефонном аппарате.*
- *На рабочем столе появляется больше свободного места.*
- *Клавиатура телефона — всегда под рукой.*
- *Избавляет от неудобных программных эмуляций телефона.*
- *Цена — не дороже обычной мышки среднего класса.*
- *Просто стильно, в конце концов!*

Нам не понравилось:

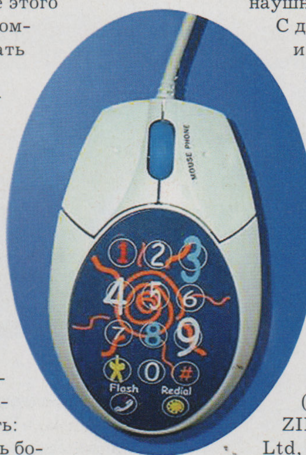
- *Увеличивается общее количество проводов вокруг компьютера, а их и так уже, как лиан в джунглях.*
- *Из-за защитного кожуха мышка не так уверенно лежит в руке.*
- *Корпус выполнен из легкого, не слишком ударопрочного пластика.*
- *Привыкшие к радиотелефонам пользователи почувствуют себя неуютно.*



- Колесо скроллинга — большая часть телемышек оснащается этим полезнейшим элементом. При этом, как и у всех серьезных устройств, выполняемая им функция может быть переопределена пользователем.

- Гнездо для наушников — чтобы не мешать соседям по офису громким разговором; к телемышкам можно подключать наушники со встроенным микрофоном.

Установить телемышку очень просто. Так как большинство из них обладает разъемом PS/2, то проблем с втыканием не будет. Далее, прилагаемый переходник подключается к выходному гнезду модема, а в том случае, если модема в системе нет вообще, то к обычной стенной телефонной розетке. После этого можно включать компьютер и приступать к работе.



Несмотря на некоторые опасения, телемышка работает, как любой другой манипулятор, и в обычных офисных приложениях разницы между ними не чувствуется вообще. Впрочем, к защитной крышке над телефонными кнопками надо привыкнуть: во-первых, она чуть более скользкая, чем привычные мышьи спины, а во-вторых, имеет определенный «свободный ход», что вынуждает руку рефлекторно схватывать «грызуна» покрепче. Через полчаса человек привыкает к телемышке, и проблем с ее использованием не возникает. Делать звонки тоже просто и удобно, качество же звука зависит в первую очередь не от самой мыши, а от примененных наушников и микрофона.

С другой стороны, как и все офисные продукты, телемышки мало подходят для динамичных игр из-за низкой стабильности, высокого центра тяжести и так далее.

Самыми известными производителями телемышек являются компании W H Enterprise (дочерняя фирма ZIDA Industry Co. Ltd, владельца торговой марки Tomato) и Sungjin International Corp. из Кореи. Первая из них, кстати, предлагает еще один веселый продукт — специальный коврик для мышки с магнитными свойствами. По утверждению разработчиков, при работе на нем мышцы и суставы руки не только не напрягаются, но, напротив, расслабляются и набираются силы. MG

ЖЕЛЕЗНЫЕ

В этом номере новостей наиболее популярными темами оказались видео и, как это не удивительно — охлаждение и вентилляция. Разумеется, не обошлось и без новинок в других областях, в том числе, цифровой фотографии. О последней мы, кстати, собираемся рассказать более подробно в следующем номере.

Элегантное решение

Iomega уже давно изобрела Zip и Jaz, однако не всегда есть уверенность в том, что конкретный компьютер сможет прочесть один из таких дисков. Кроме того, нужно ведь еще нести с собой весь этот багаж, состоящий из самого привода и сетевого адаптера. Затем появились CD-RW. Но иногда нам совсем не хочется возиться с записью на компакт-диск, если требуется скопировать какой-нибудь небольшой документ.

Для этого создано миниатюрное устройство

ThumbDrive от Trek 2000 Intl. Оно выпускается в модификациях 8/16/32/64/128/256/512 Мбайт и обладает скоростью считывания данных в 750Кбайт/с. Агрегат совместим с Windows 98/ME/2000. Также предусмотрена защита доступа паролем. Другие приятные особенности: вес — 30 г, размеры — 60x17x7 мм (устройство легко помещается в карман). И самое главное — никаких кабелей и проводов. Ведь ThumbDrive оснащен стандартным USB-портом и легко определяется Windows (после инсталляции драйвера) как съемный накопитель. Теперь в вашем распоряжении появилось самое элегантное средство копирования информации.

ThermoEngine — хит сезона

В поддержку продолжающемуся росту производительности ПК компания ThermoSonic Technology Inc. выпустила новую серию CPU-кулеров под названием ThermoEngine. Мощности новинки хватит на то, чтобы охладить процессоры с тактовой частотой 1,5 ГГц. Благодаря уни-

кальной запатентованной технологии ThermoSonic использует новейшие теплопроводящие материалы и прочно закрепилась на рынке продаж вентиляторов и радиаторов. По утверждению специалистов компании ThermoEngine, имея наиболее компактные размеры и вес всего в 260 г, включая крепеж и пропеллер, готов показать самую высокую на сегодня производительность по части охлаждения, а также состязаться за право называться самым тихим вентилятором. Все эти характеристики могут принести новому кулеру лавры лидера сезона.

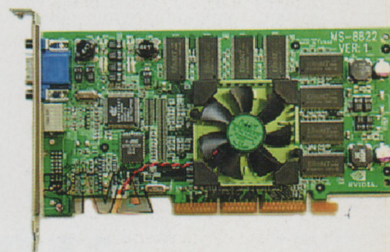
Цифровая камера на CD-R/RW

Очередную цифровую камеру представила на суд потребителя Sony. На сей раз это трехмегапиксельная модель MVC-CD300 с трехкратным увеличением, которая способна записывать изображение прямо на диски 8-мм CD-R или CD-RW. Камера относится к линейке продуктов Mavica. Основное преимущество CD300 в том, что 156-Мбайт дис-

ки CD-R читаются на любом приводе CD-ROM. Помимо высококачественной съемки в стандартном режиме и отличной цветопередачи новая модель обладает еще целым рядом преимуществ. В первую очередь это низкая себестоимость в отношении $/Мбайт. Кроме того, поддержка дисков CD-RW дает возможность пользователю удалять старые снимки. Также заслуживают упоминания такие функции, как быстрый просмотр отснятых кадров на любом оборудованном приводом CD-ROM компьютере, отличная LCD-панель, неплохая производительность в условиях низкой освещенности и пр.

Слухи о GeForce 3

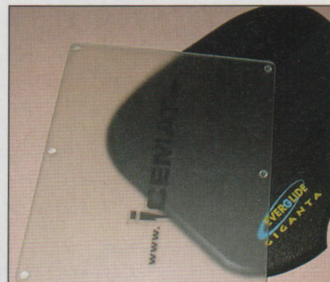
Пока nVidia скудными порциями выбрасывает информацию относительно своей GeForce 3 GPU, а ATI громогласно заявляет, что перекроет все показатели GPU-ускорителя конкурента в самое ближайшее время, отдельные производители приступили к реальному выпуску видеокарт нового поколения. В частности, одна из тайваньских компаний — Micro-Star International (MSI) — анонсировала свою последнюю разработку MSI StarForce 822 GeForce 3. Как видно из названия, плата основана на соответствующей спецификации nVidia, предусматривающей скорость работы внутреннего чипа 200 МГц. Объем встроенной памяти — 64 Мбайт, она распределена на восемь 3,8-нс SDRAM-чип, неохлаждаемых кулером. Дополнительная примочка — TV-Out encoder Chip Connexant CX 25871-13. Сама nVidia тщательно скрывает интересующие всех подробности относительно GeForce 3 и не торопится с выпуском соответствующих драйверов, поэтому истинная производительность MSI StarForce 822 пока остается загадкой. Однако уже сейчас можно сказать, что,



несмотря даже на отсутствие необходимой программной поддержки, GeForce 3 затмит свою предшественницу по многим показателям. Дело за ценой...

Стеклянный коврик

Очевидно, что развитие технологии изготовления мышиных ковриков всегда шло безотносительно к глобальным тенденциям компьютерной индустрии. Хотя и здесь, безусловно, прогресс не стоит на месте. После ковров из ткани появились пластмассовые,



а теперь вот еще и стеклянные. Об этом позаботилась фирма Icemate. Это уже, наверное, даже и не коврик, а целое игровое приспособление для настоящего геймера. Внешне Icemate выглядит импозантно: матовая стеклянная, похожая на витраж поверхность с микроскопическими выпуклостями на ней для лучшего сколь-

НОВОСТИ

жения мыши, а посередине — огромный логотип компании-производителя, загадочно прорисовывающийся из-под стекла. Кстати, совершенно бесплатно можно заказать экземпляр с любым рисунком по вашему желанию. На обратной стороне находятся шесть резиновых подушечек для предупреждения скольжения коврика по столу. Несмотря на стеклянную основу, Icemate удароустойчив, как бы сильно вы по нему ни колотили. Даже после падения на пол с ним ничего не случится. И, конечно, он очень долговечен. Для большего комфорта игрока края коврика скруглены, чтобы ничто не мешало наслаждаться игрой в течение нескольких часов. Иногда нужно будет лишь протирать стеклянную поверхность от пыли и грязи. Все это звучит довольно заманчиво, однако и цена немалая — больше $50.

Монитор для серьезных задач

Новость для поклонников продукции от ViewSonic. Последняя модель компании — 21″ монитор P225 — по заверениям самого производителя, обладает суперкачеством изображения. Впрочем, этому вполне можно верить, ведь согласно спецификации монитор способен выдавать профессионально четкое изображение с частотой обновления 79 Гц при разрешении 2048x1536.
Для улучшения резкости новинка оборудована SuperClear-экраном. Кроме всего прочего, в P225 применена технология Shadow mask, что избавляет пользователя от лицезрения поперечных линий, как на моделях с апертурной решеткой. Монитор имеет встроенную USB-шину для соединения с периферийными устройствами, а также запатентованный механизм управления OnView. Хорошим дополнением станет и программа цветокорректировки для передачи реальных оттенков при посещении Web-узлов, основанных на технологии E-Color. А функция Colorific обеспечивает точное соответствие цветов на экране P225 с изображением на другой периферии.

Afterburner от Thrustmaster

Очередная новинка от Thrustmaster призвана порадовать геймера, обладающего скромными финансовыми средствами. Полноценный USB-джойстик Afterburner с комплектом полезных примочек стоит меньше $60 (стоимость аналогов от других фирм колеблется в районе $100)!

Thrustmaster использовал особую технологию для получения максимальной аккуратности управления в игре. Немаловажно и удобство расположения кнопок на джойстике. У Afterburner с этой чрезвычайно важной характеристикой все в порядке. Прочие особенности — педаль ускорения с фиксаторами холостого хода и форсажем, 8 программируемых кнопок, до 60 отдельно программируемых функций с использованием специальной программы, удлиненный упор для рук с резиновыми накладками, настраиваемое сопротивление.

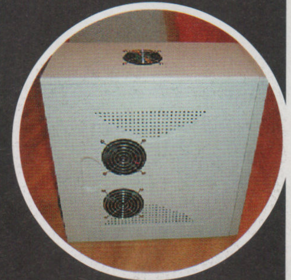
Принтер для Internet

Компания Hewlett-Packard представила новую серию лазерных принтеров, оснащенных многими дополнительными функциями, свойственными ранее только компьютерам. Новые принтеры могут сами, получив лишь Web-адрес, заходить в Internet, скачивать информацию с заказанного сайта, форматировать ее и распечатывать. Также они обладают кучей других полезных функций, вплоть до проверки сумм в выписываемых счетах и сбора статистики.

В целом тенденция понятна — в лазерных принтерах, как правило, стоит достаточно мощный RISC-процессор для обработки данных перед печатью. Память и сетевой интерфейс у принтера тоже есть. Так что HP решила добавить в принтер большинство программного обеспечения для использования его как независимого компьютера. Возможно, они правы, и для корпоративных офисов это хорошее решение. Жаль только, что противоположное направление развития принтеров — Host Printer, то есть устройство, которое умеет только печатать точки на бумаге, а для обработки всех данных использует CPU, — не нашло пока себе места в ассортименте HP. Потому как последние являются идеальным выбором для игромана — и печатает хорошо и стоит дешево! MG

«Оверклокерам» на заметку

Известно, что хороший CPU-вентилятор не будет работать оптимально, если внутри компьютера отсутствует циркуляция свежего воздуха. Многие опытные «разгонщики» процессоров самостоятельно решали этот вопрос, просверливая дырки в корпусе для установки дополнительных кулеров. Зачастую такие попытки заканчивались, прямо скажем, весьма плачевно. После выхода в свет нового кейса Cyclone 5000 от Coolerguys все должно измениться.

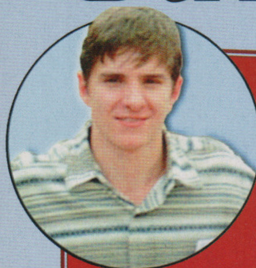


Cyclone 5000, обладающий мощностью в 300 Вт и обеспечивающий поток воздуха в 229 CFM, выпускается в виде Midi Tower с разъемами под 5,25- и 3.5″ дисководы, выдвижной панелью для крепления материнской платы. Интересной представляется реализация обдува самого корпуса. В Cyclone 5000 сбоку вмонтированы два 92-мм вентилятора с целью забора воздуха внутрь и три 80-мм — сверху для задувания, а снизу и спереди для выпуска воздуха обратно. Для установки дополнительных устройств в новом корпусе предусмотрено множество отсеков. Подчас такого их количества не встретишь даже в Big Tower. Основные компоненты Cyclone 5000 — вентиляторы — расположены так, чтобы максимально эффективно обеспечивать охлаждение не только процессора, но и расположенного рядом видеоакселератора, а также прочих устройств. Все вентиляторы снабжены решеткой для защиты от детей и домашних животных.
К сожалению, отсутствуют специальные фильтры, предотвращающие попадание внутрь пыли. Ориентировочная стоимость новинки — $160.

Все, что вы хотели знать о GameSpy, но боялись спросить

GameSpy в INTERNET

Антон Гусаров



Здравствуйте, товарищи геймеры! Хочу вам признаться, что в разделе «Internet для геймера» мы на самом деле не пишем про весь Internet. Он очень большой, и там есть много всего, а тот кусочек, что «для геймера», тоже, конечно, объемный, но по сравнению с прочими кусочками очень даже маленький. Еще бывает Internet для инженера, математика, животновода, холостяка, ветеринара, железнодорожника и даже извращенца. Последний сегмент, кстати, весьма внушительный, и, открою вам секрет, тот Internet, что для геймера, в сравнении с ним отдыхает по полной программе. Особенно по части скриншотов. А вообще, товарищи геймеры, Сеть — штука опасная, там можно в такое место вступить, что плохо станет. Поэтому не выходите в Сеть без конкретной цели, не шатайтесь по разным сайтам сомнительного содержания и не кликайте по баннерам. Зачем вам все это, тем более если вы — геймер. У нас тут в разделе обзоры разные печатают, в них ссылок много — вот их в строке браузера и набирайте.

Еще многие думают, что этот раздел предназначен для какого-то конкретного геймера, в связи с чем его не читают, а пролистывают. Хочу сказать, что никакого конкретного геймера не существует. Статьи в разделе могут читать все, причем без ущерба для здоровья физического, равно как и психического.

Сегодня у нас статья про GameSpy — компанию, которая создала самую популярную игровую утилиту и огромное количество Internet-сайтов. Всем срочно ее читать!

Алексей Котко

За долгие годы развития сетевых игр было разработано огромное количество всякого рода технологий, позволяющих более или менее легко искать и, главное, находить достойных соперников для онлайновых ристалищ. Девелоперами создавались и применялись на практике разнообразные концепции, однако до сих пор наиболее удачными и уж точно самыми удобными остаются всего две модели: «клиент—сервер» и «клиент—клиент». Несмотря на то, что по внутренним механизмам поиска они сильно отличаются да и внешне не всегда схожи, общие принципы их действия во многом одинаковы: и первая, и вторая технологии используются для быстрого поиска противников или, наоборот, партнеров в безбрежной Сети.

Сетевые игры в Internet

Система «клиент—сервер» продвигается, как говорится, «сверху» — разработчиками и мультиплеерными системами, которым приходится следить за особо ретивыми пользователями и собирать столь нужную им статистику геймерских предпочтений. На сегодняшний день наиболее часто эта модель используется в так называемых MMO (massive multiplayer online — массовые многопользовательские онлайновые игры), в частности, в «ролевых» мирах на манер Ultima Online, EverQuest или Asheron's Call и стратегиях вроде 10Six, а также семейством крупных платных и не очень игровых сервисов — Heat.net, Mplayer и других порталов. На первый взгляд, между технологиями, скажем, EverQuest и Heat.net мало чего общего. На самом же деле они работают по одному и тому же принципу. Единственное существенное различие заключается в форме самого поисковика: если в RPG от Verant он неотделим от самой игры, то «горячий» клиент от Heat полностью автономен и при желании используется как средство общения с братьями по крови и разуму. Как и любая другая, система «клиент—сервер» несовершенна, так как игрок во многих случаях должен довольствоваться лишь одним или очень ограниченным набором серверов. С другой стороны, геймер может быть уверен в том, что всегда найдется хотя бы один сервер, где он сможет поиграть.

Разработчики гордятся тем фактом, что Arcade была создана для работы с сетью серверов GameSpy. Чего только стоит кажущаяся столь естественной поддержка сервисов, предоставляемых FilePlanet.

Что касается технологий «клиент—клиент», то здесь сложилась совершенно другая ситуация. В их основе лежит более гибкий, чем вышеобозначенный, метод поиска, помогающий игроку найти не один, а несколько самых быстрых игровых серверов, из которых геймер может выбрать любой по собственному вкусу и усмотрению. Подобная свобода выбора, к сожалению, также имеет свои недостатки, но при прочих равных такая модель оказывается лучше систем «клиент—сервер» во многом благодаря тому, что изначально пробивалась она «снизу». Многие из популярных утилит такого плана выросли из написанных самими игроками небольших программ «под себя», постепенно обрастая все большим числом наворотов, примочек и фенечек, став в итоге мощными инструментами поиска и общения геймеров по всему миру. Более того, по прошествии определенного времени вокруг брендов игрового поиска стали возникать самостоятельные community. Причем, как это ни странно, последние довольно скоро абстрагировались от собственно поисковиков, и тем не менее все так же популяризировали свои любимые игры в массах при их помощи, создавая сайты, посвященные поддерживаемым системами играм. Не меньший интерес к этим крупным геймерским объединениям стали проявлять и инвесторы, быстро оценив возможности и самих утилит, к тому времени перешедших на коммерческую (shareware или trial) основу, так и фанатских страничек, которые при должном внимании могли бы стать неофициальными порталами успешных игр. На облагораживание программ и сайтов стали выделяться крупные средства, и к настоящему времени в Сети образовалось несколько крупных корпораций, куда входят многие десятки информационных сайтов и сервисов.

Классическим примером сказки про эдакую «клиент—клиент» Золушку может служить ис-

Помимо многих десятков самых последних и не очень онлайновых игр GameSpy Arcade поддерживает бесплатные Flash- и Java-продукты, причем пользователю даже не нужно ничего запускать — встроенный в Arcade браузер достаточно резв и функционален.

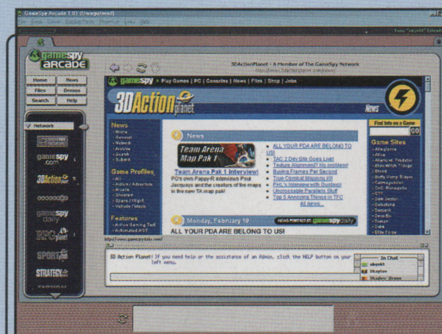
тория, на наш взгляд, самой серьезной на настоящий момент системы — GameSpy. Появившаяся в качестве неиспорченного дизайном поисковика для Quake и его ближайших родственников программа уже через год обзавелась поддержкой community и неких финансовых кругов, вложивших в компанию, штат которой составлял аж один человек, немаленькие средства, что позволило мелкой софтверной конторе в одночасье превратиться в гигантский конгломерат GameSpy Industries, владеющий целой сетью игровых сайтов различной тематики. Сейчас в GameSpy Network входит более полста информационных, новостных, файловых и даже музыкальных серверов, а потому было бы непростительным упущением не рассказать хотя бы о части из них.

GameSpy Network

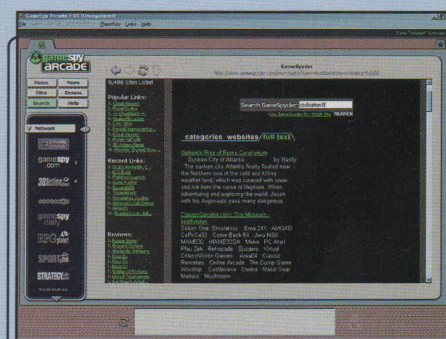
Головным сайтом является GameSpy.Com (www.gamespy.com), один из крупнейших игровых сайтов Internet, обновляемый 24 часа в сутки, 7 дней в неделю, 356 дней в году. На GameSpy.com можно найти практически все, что так или иначе связано с играми,— от многостраничных features до геймерских комиксов, не говоря уже о банальных превью, ревью и прочих интервью. Для всех тех, кого интересуют самые последние (или архивные) новости, скриншоты, был создан GameSpyDaily.Com (www.gamespydaily.com). Надо сказать, что этот сайт разительно отличается от многих сотен «новостников», причем не внешним видом, как можно было бы подумать, а именно внутренним наполнением. Прежде всего бросается в глаза раздел Top Stories, где освещаются самые важные события, произошедшие в индустрии за текущий день. Чаще всего там можно видеть стандартизированный набор скриншотов из потенциального хита либо интервью или же небольшой статьи на какую-нибудь животрепещущую тему. Ну а дальше... дальше идут новости. Много. Очень много. Так много, что на GameSpyDaily.com додумались распределять их по жанрам. Хотите узнать вести с полей битв? Нет проблем. Желаете читать только «железные» новости? Пожалуйста. «Ролевые»? Извольте. Мелочь — не спорю — но до чего удобно...

От сайтов общей направленности давайте перейдем к более специализированным. Тут, безусловно, доминируют страницы, посвященные шутерам, экшнам, боевикам, адвенчурам, триллерам и остальным аркадам. Основной сервер раздела — 3DActionPlanet.com (www.3dactionplanet.com/), который занимается новостями, обзорами и статьями о/про шутерах/шутеры, экшнах/экшны и т. д. Среди других сайтов, работающих в том же жанре, 3DActionPlanet.com выделяется особо трепетным отношением к теме и к развитому community, обитающему на форумах сервера. Более активные пользователи GameSpy занимаются PlanetQuake.com (www.planetquake.com), крупнейшим некоммерческим Quake-порталом в Сети. Огромной популярностью пользуются такие серверы, как PlanetHalfLife.com (www.planethalflife.com) (в девичестве — Contaminated.net) и PlanetUnreal.com, общепризнанные фэн-сайты № 1 по HL и Unreal/Unreal Tournament. Конечно же, на этих трех играх свет клином не сошелся, и в семействе action-серверов GameSpy есть и другие знатные страницы: PlanetShogo (www.planetshogo.com), скажем, или PlanetDuke.com (www.planetduke.com) и т. п.

Если вы думаете, что знаете о Capture The Flag все, значит, вы не были на Captured.com (www.captured.com), где заботливо собраны ссылки и описания десятков CTF-модификаций для Quake во всех его разновидностях, Unreal, Half-Life, Shogo и даже для Doom. Раз уж пошла речь о модах и конверсиях, то без Team Fortress не обойтись. Есть в GameSpy Network и такой сайт — PlanetFortress.com (www.planetfortress.com). Недостаток свежих материалов с лихвой компенсируется высокой пользовательской активностью. Ну а про Team Fortress 2 больше PlanetFortress.com, пожалуй, только сама компания-разработчик Valve знает.



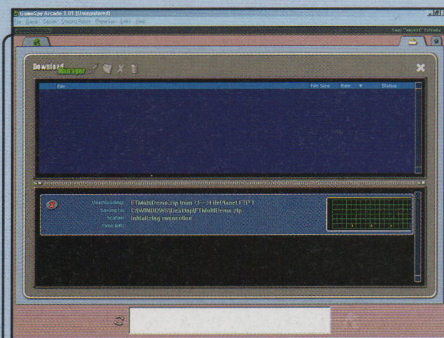
Из всех функций GameSpy больше всего умиляет чат, который намертво прикручен к интерфейсу программы или, как говорят создатели Arcade, «является неотъемлемой его частью». Жаль, правда, что пользователи утилиты особой говорливостью нигде, кроме как в «игровых» комнатах, не отличаются. А ведь иногда так хочется обсудить с кем-нибудь новость или даже просто поболтать...



Результаты поиска GameSpyder может сортировать по категориям, Web-сайтам и тексту. Откровенно говоря, более или менее удовлетворительно работает последний, третий, вариант. Сортировка по сайтам выдает какой угодно результат, только не искомый. Например, сделав запрос по Civilization III, я получил штук двадцать ссылок на ресурсы по Quake. Интеллектуальный поиск? Ну еще бы.

Еще одним важным звеном цепи GameSpy-страниц является StrategyPlanet.com (www.strategyplanet.com), едва ли не основной «стратегический» центр в игровом Internet, беспристрастно рассматривающий и оценивающий как turn-based, так и real-time игры, что так нетипично для большинства других тематических сайтов. StrategyPlanet.com — это скорее место для общения, нежели жанровый портал в полном понимании этого слова. Сервер занимается не только и не столько новостями и обзорами, сколько продвижением и раскруткой community, которое в свою очередь занято поддержкой «малых планет» (baby planets) — небольших «домашних» сайтов о любимейших играх (от Age of Empires и Battlezone до The Sims и Worms). Фанатам ролевых игр стоит заглянуть на RPGPlanet.com (www.rpgplanet.com), где только и речи что о RPG и обо всем, что с этими играми связано. А уж связано с ними много чего: новости, скриншоты, обширные ревью и эксклюзивные превью, интересные заметки об аспектах ролевого бытия и «колонки редактора».

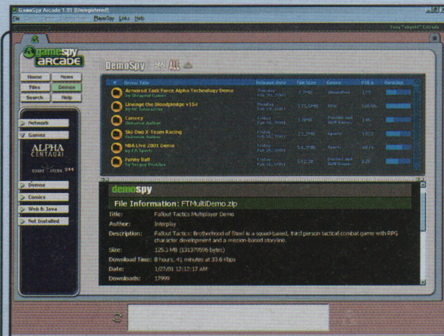
Для тех, кто интересуется игровым прошлым, будет полезным узнать о сайте ClassicGaming.com (www.classicgaming.com), целиком и полностью посвященном лучшим играм прошедших лет. Вниманию посетителей предлагаются самые последние новости о самых последних и свежих играх, информация (в том числе и технического характера), форумы и другие виды общения и, что самое прият-



GameSpy Download Manager, как говорится, изнутри: функциональный, несложный, надежный. Сам ищет наиболее быстрые серверы. Сам докачивает файл после восстановления соединения. Все сам. Разве что не устанавливает и не запускает скачанное, но и это лишь вопрос времени.

ное, возможность скачать ту или иную игру. Страждущих узнать все о новом игровом и не только «железе» ждет PlanetHardware.com (www.planethardware.com). Рассказывать о непревзойденном профессионализме авторов сайта я не буду: до уровня серьезных hardware-сайтов PlanetHardware.com не дотягивает, да это им и не нужно. Главное, что со своей увлекательно-развлекательной задачей самое «железное» детище GameSpy справляется неплохо. Еще один достойный GameSpy ресурс — FilePlanet.com (www.fileplanet.com), хранилище 10 000 файлов. Демки, ролики, музыка, патчи, апдейты, утилиты, плагины, драйверы и даже скринсейверы в огромном количестве выложены на серверах FilePlanet.com, быстрых и надежных. Особенно понравилась жутко удобная система каталогов, благодаря которой файлы для скачивания можно искать и в технических, и в жанровых рубриках. Иными словами, чтобы найти, к примеру, заплату для Diablo II, совсем необязательно ворошить раздел Patches & Updates, потому как до того же файла можно добраться интуитивным способом: RPG — Diablo Series — Diablo 2 — Official.

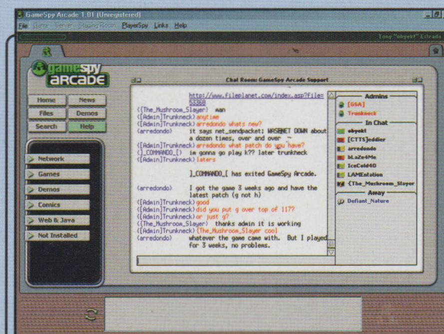
Также хочется рассказать о двух поистине уникальных GameSpy-сайтах, аналогов которых, на мой взгляд, в Сети просто не существует. Для начала несколько слов о любопытном проекте GameFinger.com (finger.planetquake.com), он же QuakeFinger. GameFinger отслеживает рабочие логи и мысли разработчиков, излагаемые ими в своих очередных или



Входящий в комплект DemoSpy — находка для ленивых и вечно занятых. Утилита отслеживает появление новых демок на FilePlanet за последний месяц и выдает о них исчерпывающую информацию. Органично сочетаясь с Download Manager, превращается в неусыхающий источник самого свежего материала.

внеочередных «.plan»-апдейтах. То есть из мутного потока сознания графоманствующих игроделов GameFinger вылавливает самое важное и создает относительно читабельный дайджест. Для сравнения на сайте также выкладываются и обычные «.plan'ы», которые, честно говоря, после GameFinger'овских заключений читаются плохо. Если вообще читаются.

Наконец, высших похвал заслуживает поисковая система GameSpyder.com (www.gamespyder.com), по праву называемая самым большим игровым рубрикатором Internet. В каталоги GameSpyder занесены почти 9,5 тысяч (!) сайтов всех категорий — от новостных до онлайновых магазинов. Сервер поддерживает полнотекстовой поиск и имеет прямые ссылки на крупнейшие геймерские сайты по всему миру, что позволяет пользователям GameSpyder найти практически все, что угодно. Не скрою, недостатки у системы есть, и для кого-то они могут показаться существенными, но надо понимать, что и альтернатив GameSpyder практически не существует, если не брать в расчет общересурсные поисковики вроде Yahoo! или AltaVista.



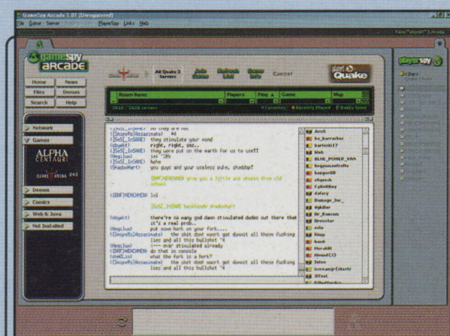
Одна из самых сильных сторон GameSpy Arcade — это система технической поддержки. Кроме охватывающей все аспекты пользования документации, доступной через встроенный браузер программы, GameSpy предлагает помощь своих администраторов. Людей с большим сердцем. Необязанные отвечать на вопросы об играх (официально в их ведении GameSpy), они решают практически все возникающие проблемы. Главное, относиться к ним с уважением.

Утилиты GameSpy

Что же касается программных продуктов GameSpy, то на сегодняшний день их два — собственно GameSpy 3D (www.gamespy3d.com) и GameSpy Arcade (www.gamespyarcade.com). Хотя обе утилиты поставляются как полноценные рабочие shareware-продукты с неограниченным сроком пользования и стоят 20 портретов Джорджа Вашингтона, нацелены они на разные сегменты рынка и потому, несмотря на все заверения GameSpy о том, что Arcade — всего лишь облегченная версия GameSpy 3D, мало друг на друга похожи. GameSpy 3D позиционируется в качестве инструмента для продвинутых и хардкорных и, если уж на то пошло, таковым и является; в то время как GameSpy Arcade подойдет всем, включая любителей шашек и пасьянсов. Поклонников настольных игр я помянул не всуе: Arcade более либеральна в отношении поддерживаемых продуктов, коих, к слову, больше полутора сотен, и их число с каждым днем растет. Для справки: GameSpy 3D «воспринимает» чуть менее тридцати игр. По заверениям самой GameSpy, пользоваться Arcade удобнее и практичнее, ибо программа шустрее и даже в некоторой степени «умнее» своего старшего брата. На самом деле оба поисковика обладают более или менее интуитивным интерфейсом, и освоиться в функциях обоих совсем несложно, а если и возникнут какие-то проблемы, то с ними помогут справиться разделы Support (GameSpy 3D — http://www.gamespy3d.com/using/setup.shtml; Arcade — http://www.gamespyarcade.com/support/) и отзывчивые люди на форумах (GameSpy 3D — http://forums.gamespy.com/; Arcade — http://phorum.gamespyarcade.com/index.php?num=2). Там в буквальном смысле шаг за шагом расскажут, как и что надо делать, чтобы уяснить все непонятные вещи. К чести GameSpy, проблемы и вопросы появляются крайне редко.

После долгих игровых баталий можно и отдохнуть — полистать, скажем, комиксы...

Представить сегодняшний игровой Internet без GameSpy не то что сложно — это практически не реально. И дело не только в масштабах деятельности, не побоюсь этого слова, холдинга, но в том, насколько сильно GameSpy повлияла на Сеть и ее обитателей. Больше того, трудно переоценить роль компании в становлении и поддержке community, которое, получив платформы вроде PlanetQuake.com, помогло развиться самим онлайновым играм, создавая для последних моды, аддоны, карты, сценарии. Могло бы все это быть и без GameSpy? Безусловно. Вопрос только в том, как долго мы бы к этому шли... MG



Святая святых GameSpy Arcade — так называемые доигровые или предыгровые комнаты, где, по идее, должны встречаться возможные враги и союзники, а на практике имеется чат. Со своими плюсами и минусами, но в целом вполне добротный. Если приглядеться, то справа можно заметить окно PlayerSpy, собственной IM-службы (instant messaging) GameSpy. На ICQ или AOL IM PlayerSpy похож мало, однако справляется с самыми основными задачами таких программ.

...Ну вот и дождались мы счастливого времечка! Наконец-то наступил месяц, когда не нужно ничего писать про «Ящик для мусора»! Никому ничего не объяснять и на пальцах не показывать... (Кстати, по поводу «показывать на пальцах». Что за дурацкое выражение такое? Нет, я понимаю: женщины — те всем окружающим показывают на своих пальцах (а также на шее и в ушах), сколько они стоят. Глухонемые и новые русские показывают на пальцах свое знание русского языка. Но остальные-то?) ...Потому что обычно в «Ящике для мусора» собираются честные придурки и полоумники, а вокруг по всему миру тусуются нечестные (то есть те, кто себя таковыми не признает). И вот нечестные начинают ненатурально удивляться: ну зачем нужна такая глупая рубрика? Ну для кого она? Ну ведь не для нас же (лицемерят нечестные)!
А нынче — месячник честности и кристалльной истины! Все человечество отдыхает от натужного имитирования умственной деятельности и честно празднует свое истинное состояние! Так что в апреле «Ящик для мусора» абсолютно гармоничен с остальной цивилизацией!
Почему во всем апреле, можете вы спросить? Ведь День Дурака вроде один? Эх, лучше не спрашивайте, не демонстрируйте свою принадлежность к человечеству... Но раз уж спросили — у Краеведов найдется ответ...

И дольше века длится день...

Три Краеведа исследуют дурацкий вопрос

— Га-га-га, а вот и я! — весело поприветствовал нашу компанию Дух Александра Казакова, впорхнувший в Ящик аккурат 00.00.01.04.01.
— Вернулси! — в голос зарыдал сентиментальный Третий, пытаясь Духа обнять (или хотя бы обонять).— Тебя ж ветром сдуло!
— Легкий был,— пояснил Дух.— Даже не Дух был, а так — душок. Душенька. А теперь я ого-го! Тяжелый! Полный! Потому как профессиональный праздник на дворе! День... этого самого... наш день!
— Да уж не стесняйся,— пробормотал Первый.— Говори прямо — День Дурака. Только почему наш? Ты на остальную редакцию посмотри... или на авторов... или на...
— Молчи! — испуганно вскричал Питый.— Не выдавай... страшную тайну!
— Почему? — не понял прямодушный Первый.
— А потому что я сейчас сам ее выдам! — ответил честолюбивый Питый. И выдал.

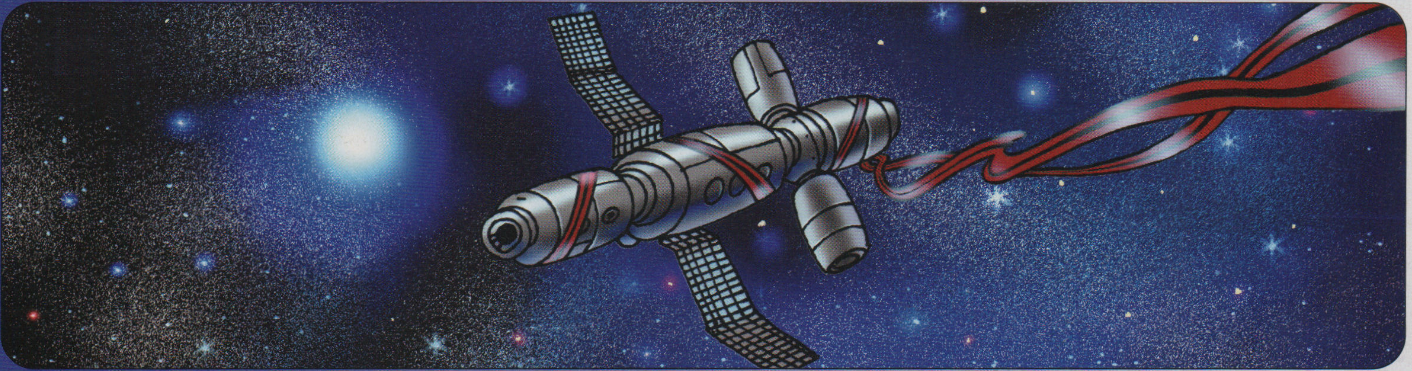
Дурацкая тайна

Вот вы все говорите: «День Дурака». А вы знаете, почему этот день празднуется первого апреля? Вовсе не потому, что это день рождения того самого дурака, как некоторые думают! Дураками не рождаются, ими становятся! Уж поверьте мне — я-то знаю.

Так вот, первого апреля — это чтобы никто не догадался. Потому что дураки, это такое тайное общество. Как масоны, только еще более секретное. В мире всегда существовало великое множество дурацких лож. Союз их, называемый Великой дурацкой ложей, возглавляется Гроссмейстером, или иначе — Идиотом. Быть таким человеком непросто. С одной стороны, он должен быть законспирирован лучше других, чтобы его не узнали, а с другой — необходимо, чтобы посвященные знали, кто в данный момент ими руководит.
Но гроссмейстеры находят выходы. Вот например, какое-то время назад Великой ложей руководил Федор Михайлович Достоевский. Знаете, как я это понял? А у меня книга лежит в шкафу. Там черным по черному выдавлено «Федоръ Достоевскій Идіотъ». Кто сейчас идиот — я вам не скажу, потому как боюсь, что найдут меня и самого по-черному выдавят.

Сейчас, правда, им проще. Теперь друг с другом они общаются при помощи игр. Я-то сразу понял, как только стал играть в разные там игрушки. Вот, к примеру, возьмем какую-нибудь РТС. Тыкаем, к примеру, в юнита и приказываем ему идти вбок, а он на это что-нибудь выкрикивает посредством звуковой карты. Некоторые говорят: «ХаХа». Что значит «ХаХаХа»? А это древний дурацкий ритуал, который служит для того, чтобы дураки узнавали друг друга. Называется этот ритуал «Смех Без Причины». Но я раскрыл их, раскрыл, они же все добиваются мирового господства, это же все заговор, геймеры, все геймеры — они члены этого общества! Не выйдет! Ничего у них не выйдет!

Я раскрыл их, я их раскрыл! Кукиш вам, а не власть! Не спасет вас никто, нету больше вашего Достоевского! Некому защищать вас своими преступлениями и наказаниями! Все, права не имеете, твари! Ха-ха-ха-ха! Я раскрыл их, раскрыл! Ха-ха-ха-ха...



— Действительно, неплохо денек начинается,— с удовлетворением отметил Второй, заканчивая вязать рукава рубашки Питого у того на спине.— Повеселимся! Жаль только, всего 24 часа...
— Ну ты, математик! — презрительно отозвался Первый.— Считай сам. 24 да на 30 — это аж 720 часов!
— На какие тридцать? — не понял Второй.
— Так ведь День Дурака, он почти Полярный! Он же целый месяц длится... Ну сами посудите. 1 апреля — все чисто понятно. 12 апреля — день песен и плясок по случаю похорон космонавтики. Утопят, значит, дураки свою орбитальную станцию — и давай веселиться... 20 и 22 апреля — дни рождения самых главных дураковалятелей в истории цивилизации... А 30 апреля вообще Вальпургиева ночь! Весь месяц вся планета не в своем уме...
— Хорошее рассуждение,— отозвался вдумчивый Третий.— Но непоследовательное. Почему только месяц? Глубже надо смотреть...

Дурацкий календарь

...Почему вы собственно только что спохватились? Что вы вообще уперлись в первое апреля? Ведь День Дурака явно начался раньше. Намного раньше. Вот гражданин Великобритании на германской таможне достал из кармана бутербродик с колбаской. Разве немцы могли это зрелище спокойно вынести? Конечно нет. Налетел германский спецназ, обрушил незадачливого британца на кафельный пол, выбил из рук бутерброд. «Halt! Halt! Бритиш швайн!.»

Бедный англосакс решил, что все, снова «Дойчланд юбер аллес»... Ан нет, подняли, отряхнули, извинились, объяснили — Германия английского ящура боится.
А «швайн» — это вовсе не к дорогому гостю относилось, а к свиной колбасе на бутербродике. Ведь свинина — почти родственник говядины. Бутербродик сожгли в электродуговой печи (программа «Время», март 2001 года). Пользуйтесь Дьюти-Фри!

Англичане, впрочем, тоже хороши. Вот. Если вы (простите за выражение) негр, то запросто можете прилюдно величать королеву Объединенного Королевства Великобритании и Северной Ирландии (простите за выражение) «сукой». Хоть на улице, хоть в троллейбусе, хоть по телевизору. Думаете вру? Ей-ей не вру! Таковой законопроект приняла комиссия по выработке и соблюдению норм на британском телевидении. Цитирую: «На негритянском жаргоне это слово (применительно к женщине) не только вполне допустимо, но и имеет одобрительный оттенок». А если вы не (простите за выражение) негр, тогда тюрьма... (Lenta.ru, февраль 2001 года).

Говорят, к первому апреля из северо-ирландских магазинов исчезли гуталин, марганцовка и ламповая сажа. Ну тоже, чем не дураки? Вот зачем им ламповая сажа? Возьмем, скажем, меня. Кто докажет, что я не (простите за выражение) негр? Я негр! Надоело мне извиняться! Я гордый негр! Я себя негром давно чувствую! Кожа белая? А Майкл Джексон?! Эй, центральное телевидение, российское светлокожее негритянское меньшинство не может без одобрительных оттенков!..

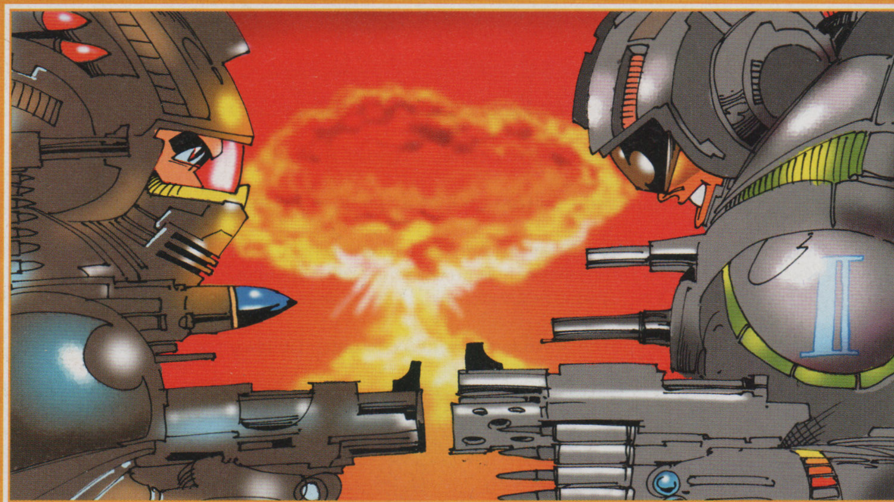
Американцы... Страна великих возможностей... Калифорния... Введены совместные туалеты для мужчин и женщин. Готовится законопроект о запрете раздельных туалетов. Обоснование? Раздельные туалеты — это сегрегация и дискриминация по половому признаку. Вроде как особые места для тех же (извините за выражение) негров в автобусе. То есть, если девочки направо, а мальчики налево,— это ущемление прав. Только я не понял толком, чьих. Впрочем, женских, очевидно же... (ytro.ru, ноябрь 2000 года).

По всему миру так. И когда началось, мне уже неясно. И никому неясно. Хотя есть гипотеза: знаменитый Первый День Творения как раз был 1 апреля, с тех пор и пошло... И отмечаем мы 1 апреля просто по традиции, как юбилей... Ну типа вот 8 марта же отмечают Женский День, хотя женщины и в прочие дни существуют...

А вы все с компьютером в игрушки играетесь! Отодвиньтесь на минутку от мониторов, поглядите вокруг — вот он, самый настоящий квест — как выжить в этом дурацком мире...

— Умник! — пробурчал Дух Казакова почти с одобрением.— Ишь, фактиков накопал... Только вопрос неправильно сформулировал. «Когда началось, когда началось...» Какая разница? Ты скажи лучше, когда кончится?
— Не знаю... — растерянно ответил Третий.— Думаю, никогда...
— Ну слава Богу!!! — выдохнули мы хором. Выглянули в окно... Вгляделись в лица прохожих — и дружно захохотали... Жизнь обещала быть прекрасной.
Дорогие читатели! Коллеги! Братья по... этому самому! Поздравляем вас... Раз и навсегда! MG

ЗДРАВСТВУЙТЕ, ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!



20.03.2001

Во первых строках своего письма спешу поздравить вас с тем, что я все же написал вам это письмо. Ибо чукча не писатель, чукча читатель. Также спешу извиниться за почерк, как оказалось, ручка — изобретение не для слабонервных. Но взяться за нее пришлось, так как «мама» моя погорела синим пламенем, а написать я собирался давно, с тех пор, как ко мне и моему другу Даньке Армагеддонову в руки попал ваш журнал. Нам он сразу безоговорочно понравился, особенно то, что авторы у вас на голову стукнутые... некоторые трамваем. Не могли бы вы нам прислать несколько фотографий редакторов в полный рост? Мы их на мишень от дартса приспособим и будем фанатеть по полной программе, так что, скорее всего, одной фотографии не хватит. Да, еще бы нам хотелось получить фотографию главного редактора. Но если это очень сложно, то мы пока обойдемся. Тут в дверь звонят, наверное, Данька пришел.

21.03.2001

Продолжаю свое письмо. Вчера, действительно, приходил Данька. Мы с ним собирались устроить Deathmatch, но из-за того, что мой комп оказался недееспособен, мы просто погоняли импов и прочих фавнов. Было весело, но не так, как могло бы быть. Потому как печально, когда твоя машина сдохла. Я постоянно отвлекался и с тоской смотрел на развороченные внутренности моего домашнего любимца. Правда, Даниил обещал поспособствовать в возвращении его к жизни, но случится это все равно не ранее, чем через три-четыре дня. Вы извините, что почерк стал еще хуже, просто с непривычки пальцы онемели и никак не хотят разгибаться. И за помарки я тоже извиняюсь, оказывается, у ручек напрочь отсутствует бэкспейс. Да, совсем забыл, меня же Данька ждет у себя дома, мы с ним решили все же устроить Dethmatch, правда, в живую. Так что я пошел искать водяной пистолет, а письмо допишу завтра. Мне так много надо вам сказать, что просто голова пухнет от обдумывания, с чего лучше начать.

22.03.2001

Вчера мы с Данькой оторвались по полной программе, огорчало только то, что убойная сила у водяных пистолетов никакая, решили попробовать поиграть с пневматикой. Правда, есть одно «но», мы с ним оба стоим на учете в психдиспансере.

29.03.2001

Все никак не могу дописать письмо. Ручка отказалась работать в самый ответственный момент. Я три часа ломал голову над тем, как бы ее завести. Потом позвонил Даньке, и он мне подсказал, что ей требуются сменные картриджи. Дома я таких не нашел, а в магазине не смог выбрать тот, который подходит к ручке моей системы. Так неделю и мучился, пока продавец не посоветовал мне купить другую ручку. В ней картридж новый, так что письмо я все же допишу.
За эту неделю произошло много всякого разного. Во-первых, мы с Данькой Dethmatch'имся каждый день, и теперь я пишу левой рукой, потому как правая на перевязи. Зато у него прострелено колено и выбит глаз. На днях мы обратили внимание на то, что Данькин сосед очень похож на импа. Надо будет подумать над этим на досуге. Да, комп мой все еще пребывает в развороченном состоянии, потому как новую «маму» я не купил, потратил все деньги на патроны и огнемет. Правда, BFG найти нигде пока не удалось, но мы будем искать. Даньке вчера какой-то мужик предложил купить по дешевке танк. Я его отговариваю, потому как это не честно. Но если он все же его купит, то я приму предложение соседа Петровича и приобрету у него ракетную установку с полным боекомплектом.

31.03.2001

Данька все же купил танк и приехал позавчера ко мне поиграть. Мне нечем было его достойно встретить. Посему я второй день сижу в подвале, а на улице урчит мотором Данькина машина. Вчера ко мне заходил Петрович, я сказал ему, что согласен на его предложение. Вечером Данька предложил устроить перемирие и спустился ко мне в подвал, принес пива. Тогда же он подтвердил мои опасения на счет Петровича. Он, как и Данькин сосед, оказался импом. Ишь как замаскировался вражина. И вообще, нам кажется, что кругом полно фавнов. Чу, идет сосед. Извините, но вынужден прерваться.

01.04.2001

Вчера получил свою ракетную установку. Данька предложил забросить затею с Dethmatch'ем и вплотную заняться импами. Я подумал и согласился. Так что письмо мне придется заканчивать. Скоро приедет Даниил, и мы отправимся на большую охоту.
По дороге надо будет заехать на Главпочтамт и отправить письмо. Главное, не забыть это сделать. Да, фотографии можете не присылать, лучше приезжайте к нам в гости всем творческим коллективом. Встретим, как положено, скучно вам не будет, обещаю. Армагеддец грядет! Заходите к нам на Рангнарек. Мы вас всех будем очень ждать. Надеюсь, мы успеем перестрелять всех импов и сможем вплотную заняться обеспечением вашего досуга. Вот и Данька подъехал. За сим прощаюсь.

Искренне ваш,
Васиусалий Рагнареков

® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
Обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

ТЕПЕРЬ НАСТОЯЩИЕ!!! ДАЛЬНОБОЙЩИКИ-2

Индикатор запирающего механизма полуприцепа

В таком окне дается вся информация по предлагаемому заказу

Нефтехранилище обеспечивает топливом сеть АЗС

Грузовик с полуприцепом-цистерной необходим для перевозки топлива

На стоянке можно купить новую машину или нанять опытного водителя

В игре 83 персонажа с оригинальными характерами и поведением

Индикаторы состояния машины и запаса горючего

Время, оставшееся до истечения срока действия лицензии на найм

Встроенный пейджер, система контекстных подсказок

Карта имеет несколько режимов приближения

Среди встречных машин можно встретить не только легковушки и внедорожники, но даже автобусы и катки

Мафию можно использовать в своих целях, чтобы навредить конкуренту

Помните о светофорах! ДТП влетит в копеечку

Но можно попробовать дать взятку (если получится)

По рации можно связаться с дилером или мафией, чтобы заказать понравившийся автомобиль

По рации можно связаться с любыми водителями, милицией и даже мафией

ЗАКАЗ

ИЩУ РАБОТУ

ШТРАФ ЗА ПОПЫТКУ ДАЧИ ВЗЯТКИ

CBradio

SEARCH

TALK

1С® SoftLab-Nsk

В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ

Москва
ВЦ "Горбушка", 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. "Дом Игрушки";
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9, "Дом деловой книги";
Ленинский проспект, 62/1, "Кинолюбитель";
Ореховый бульвар, д.15, "Галерея Водолей";
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3 ,маг. "Планета";
ул. Старокачаловская, 16;
ТД "Перекресток в Северном Бутово";
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчиновский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 "а";
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2, "Бизнес книга";
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ,
корп. Высоких энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
Ленинский проспект, 89;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;
ул.Полянка, 28,
Дом Книги "Молодая Гвардия";
Университи, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. "Марьино", Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 ("Центральный"),
2-й этаж, "Автоматизация";
ТЦ "Электронный рай", бокс 3Б22;

Альметьевск
ул. Ленина, 25;

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 22;

Барнаул
ул. Деповская, 7;

Березники
Центральный Универсальный Магазин;

Братск
ул. Депутатская, 17;

Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59;

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3;
Океанский пр-т, 140,маг. "Академкнига";

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, "Пассаж";

Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50;

Геленджик
Ул.Полевая, 33, "На Полевой";

Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83;

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2;

Иваново
пр. Ленина, 5;

Ижевск
ул. М. Горького, 79;

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35;

Калуга
Ул.Кирова, 7/47;

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 "а"-102;

Киев
Ул. Терещенковская, 13;

Киров
ул. Московская, 12;

Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, "Софт";
ул. Красная, 43, "Дом книги";
пр-т Чекистов, 17/4;

Красноярск
ул. Урицкого, 61, "ОфисЦентр";

Курск
Ул. Ленина, 11;

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. "Пеликан";

Липецк
ул. Первомайская, д.78;

Лысьва
ул. Смышляева, 4;

Минск
ул. Я. Коласа, 1;

Нефтеюганск
"Росси", мкр. 2, д. 23;

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П;

Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон
"Все для бухгалтера";
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб "Гладиатор";
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, маг. "НПС";
ул. Рахманинова, 3 "Сплав 21 век";
ул. Псковская, д.18;

Новороссийск
Ул.Советов, 68/36;

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. "Мегабайт";
УТДС-121;

Одесса
ул. Жуковского, 34;

Оренбург
ул. Володарского, 20;

Орск
ул. Станиславского, 53;

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. "Игрушки";
ул. Луначарского, 58;
ул. Большевистская, 75, оф. 509;

Реутов
ул. Южная, 10;

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 "ANDI";
ул. Бривибас 39, т/ц "B39", SIA "636";
ул. Кр. Барона 25, SIA "636";
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц "DOLE", SIA "636";

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70,
салон "Лавка Гэндальфа";

Самара
ул. Мичурина, 15,
ТТЦ "Аквариум", секция "АПС", 2 эт.;

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. "Эксперт-Телеком";
Нарвская пл., 3, маг. "Аякс";
Невский пр-т, 28, "СПб Дом Книги";
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. "Микробит";
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет "АСКоД";
ул. Рубинштейна, 29,
Компьютерный супермаркет "АСКоД";
Сенная пл., 1, "Компьютерный Мир";
пр. Скачек, 77, "Компьютерный Мир";
Московский пр., 66,
маг. "Компьютерный Мир";
пр. Славы, 5, маг. "MariCom";
пр. Просвещения, 36/141, маг. "MariCom";
ул. Народная, 16, маг. "MariCom";
пр. Большевиков, 3, маг. "MariCom";
Лиговский пр-т, 72;

Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. "Смак";

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А;

Ульяновск
Ул. Совесткая, 19, к.201;

Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2;

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ "Фортуна", 2 этаж, пав. №5;

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12;

Шатура
ул. Школьная, 15;

Электросталь
пр. Ленина, КЦ "Октябрь";
Фрязевское ш., 50;
Ул. Юбилейная, д.9, кв.60;

Юбилейный
ул. Тихоправова, 1;

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита";

Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж;

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»

Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1

Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.

ePlay: ТЦ "Университи" Джавахарлала Неру пл. 1; ТД "Новоарбатский" ул. Новый Арбат 11, стр.1; "Детский мир" Театральный пр-д 5.

Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н "Норис" Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД "РАМСТОР" Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин "всеСОЮЗный"; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н "Библио-Глобус"; Волгоградский пр., д. 133.